

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**DAYDREAM NATION**  
**Luz, Espaço e Capitalismo**

Sandra Maria Zuzarte Reis da Silva Ferreira

Trabalho de Projecto

Mestrado em Arte Multimédia

Especialização em Audiovisuais

Trabalho de Projecto orientado pelo Prof. Doutor António de Sousa Dias de Macedo

2019

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Sandra Maria Zuzarte Reis da Silva Ferreira, declaro que o presente trabalho de projecto de mestrado intitulado “ DAYDREAM NATION – Luz, Espaço e Capitalismo” é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações directas ou indirectas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

A handwritten signature in dark ink, consisting of a series of fluid, connected strokes that form a stylized representation of the author's name.

Sandra Maria Zuzarte Reis da Silva Ferreira

Lisboa, 24 de Janeiro de 2019.

## RESUMO

O trabalho de projecto que se apresenta *Daydream Nation* experimenta a desconstrução de um processo de visualização estereoscópica, propondo uma reflexão sobre o olhar mediado por um aparelho óptico, sujeito a um “regime escópico”. Num mundo inundado de luz, pretende-se uma imersão nas pequenas percepções, nos delicados limites da visualidade.

*Daydream Nation* toma o título do álbum musical dos Nova Iorquinos, Sonic Youth que em 1988 cantavam entre explosões sónicas a distopia capitalista da era digital, com a reprodução de uma pintura de Gerhard Richter na capa. Olhar para essa imagem reproduzida num CD, é ficar “diante do tempo” por onde ecoam; a *vanitas La Madeleine aux deux Flammes* de Georges de La Tour, as inúmeras velas acesas pelos caravagistas de Utrecht (Gerrit van Honthorst, Hendrick ter Bruggen, Dirck van Barburen) ou o confronto da luz com as trevas no tenebrismo de Caravaggio. Evidenciou-se a ideia de sobrevivência, a “imagem sobrevivente” ou “imagem-pathos” como encontramos na obra de Georges Didi-Huberman, que reflecte a história de fantasmas de Aby Warburg.

Este projecto ganhou forma manifestando-se como uma *vanitas* fantasmática, que através do desdobramento da imagem próprio da estereoscopia anaglífica, faz aparecer a visão de uma vela simultaneamente acesa e apagada, um paradoxo, como aquele sugerido a Schrödinger pela sobreposição dos estados do fóton. Demócrito de Abdera o filósofo pré-socrático acreditava que a visão humana dependia de projecções de si mesmos, que os corpos constantemente emanavam dando origem às sensações, a essas emanações chamavam *eidolon*, em latim mais tardiamente *simulacra*.

É justamente um simulacro que se pretende elaborar em *Daydream Nation*. Para tal, constitui-se uma instalação multimédia audiovisual tendo por base uma fotografia digital anaglífica que é projectada tendo como suporte um projector HD, criando um ambiente fantasmático e permitindo ao espectador usufruir da imagem “tridimensional” de um objecto paradoxal, a vela anaglífica simultaneamente acesa e apagada.

Palavras-Chave: luz, sobrevivência, espaço, simulacro, *vanitas*, anáglifo.

## ABSTRACT

*Daydream Nation* the project here presented experiments the deconstruction of a process of stereoscopic visualization, proposing a reflection on the gaze mediated by an optical apparatus, subject to a “scopic regime”. In a world flooded with light, this work intends the immersion in small perceptions, within the delicate limits of visibility.

*Daydream Nation* takes the title of the musical album from the New York’s Band Sonic Youth, which in 1988 played through sonic explosions the capitalist dystopia of the digital age, with the reproduction of a Gerhard Richter painting on the cover. To look at this image reproduced in a CD, is to stand “in front of time” where echo’s; the *vanitas La Madeleine aux deux Flammes* de Georges de La Tour, the countless candles lit by the caravagists of Utrecht Utrecht (Gerrit van Honthorst, Hendrick ter Bruggen, Dirck van Barburen) or the confrontation of light and darkness in Caravaggio's tenebrism. The idea of survival got relevance, the “surviving image” or “pathos-image”, Aby Warburg's ghost story as we find reflected in Georges Didi-Huberman's work.

This work manifests itself in the form of as a phantasmatic *vanitas*, which unfolds an anaglyphic stereoscopy image, making appear the vision of a simultaneously lit and unlit candle, a paradox, as the one suggested to Schrödinger by the superposition states of the photon. Democritus of Abdera, the pre-Socratic philosopher believed that human vision depended on projections constantly emanated by bodies, responsible for the transmission of sensations, these emanations where called *eidolon*, later in latin *simulacra*.

It is precisely a simulacrum that *Daydream Nation* elaborates. To this end, an multimedia audiovisual installation was elaborated based on an anaglyphic digital photograph that is projected with an HD projector, creating a fantasmatic environment and allowing the viewer to enjoy the "three-dimensional" image of this paradoxical object, the anaglyph candle, simultaneously lit and unlit.

Keywords: light, survival, space, *simulacra*, *vanitas*, anaglyph.

## AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho ao meu filho Francisco Emanuel, que o seu olhar possa ser para sempre lúcido. Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. António de Sousa Dias a sua indispensável ajuda e crítica assertiva. Agradeço também o apoio aos meus pais Mário e Irene Ferreira e o incentivo ao Fernando Fadigas, aos professores e amigos Rogério Taveira, Alexandre Estrela, Daniel Pinheiro e ao Pogo Teatro. Agradeço ainda a todos os restantes professores e colegas deste ciclo de estudo a inestimável partilha de conhecimento.

## ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>LUZ E CAPITALISMO.....</b>	<b>5</b>
Acender uma vela .....	5
De Sonic Youth, a Caravaggio .....	13
Sobrevivência .....	17
<b>ESPAÇO E REPRESENTAÇÃO .....</b>	<b>24</b>
A terceira dimensão .....	24
Regimes escópicos .....	33
Simulacro.....	39
<b>DAYDREAM NATION .....</b>	<b>53</b>
A conceptualização .....	52
A processualização.....	57
A formalização .....	64
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>71</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>74</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 CD <i>Daydream Nation</i> , 1988, com reprodução da pintura de Gerhard Richter. .....	6
Fig. 2 Gerrit van Honthorst, <i>Cristo perante o Sacerdote</i> , 1617. Óleo sobre Tela, 272 x 183cm, London, The National Gallery. Disponível em: < <a href="https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/gerrit-van-honthorst-christ-before-the-high-priest">https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/gerrit-van-honthorst-christ-before-the-high-priest</a> >, acessado a 04-08-2018.....	9
Fig. 3 Hendrick Ter Brugghen, <i>Esau vendendo o seu primogénito a Jacob</i> , 1627. Óleo sobre tela, 106,7x 138,8 cm, Madrid, Museo Nacional Thyssen Bornemisza. Disponível em: < <a href="https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/brugghen-hendrick-ter/esau-selling-his-birthright">https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/brugghen-hendrick-ter/esau-selling-his-birthright</a> >, acessado a 04-08-2018 .....	10
Fig. 4 Matthias Stom, <i>Idosa e rapaz à luz da vela</i> , 1620. Óleo sobre tela, 58,4x71,2cm, Exposição “Beyond Caravaggio” National Gallery, Londres. Disponível em: <a href="https://www.artsy.net/artwork/matthias-stom-an-old-woman-and-a-boy-by-candlelight">https://www.artsy.net/artwork/matthias-stom-an-old-woman-and-a-boy-by-candlelight</a> >, acessado a 04-08-2018 .....	10
Fig. 5 Georges de La Tour, 1640 <i>Madeleine aux deux Flammes</i> , Óleo sobre tela, 133,4 x 102,2cm, New York, MET, Disponível em: < <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Madeleine_aux_deux_flammes#/media/File:Georges_de_La_Tour_009.jpg">https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Madeleine_aux_deux_flammes#/media/File:Georges_d e_La_Tour_009.jpg</a> >, acessado a 04-08-2018 .....	12
Fig. 6 Michaelangelo Merisi da Caravaggio, <i>Maddalena Penitente</i> , 1594-1595, Óleo sobre tela, 122,5x98,5 cm, Roma, Galeria Dória. Disponível em: < <a href="https://it.wikipedia.org/wiki/Maddalena_penitente_(Caravaggio)#/media/File:Michelangelo_Caravaggio_063.jpg">https://it.wikipedia.org/wiki/Maddalena_penitente_(Caravaggio)#/media/File:Michelang elo_Caravaggio_063.jpg</a> >, acessado a 04-08-2018.....	15
Fig. 7 Um dos quadros da série <i>Kerze</i> é exibido na Neue Nationalgalerie em Berlim e fotografado por uma visitante. Disponível em: < <a href="https://www.berliner-zeitung.de/kultur/--10344600">https://www.berliner-zeitung.de/kultur/--10344600</a> >, acessado a 14-10-2018 .....	19
Fig. 8 Ilustração representando Dürer a desenhar através de um sistema baseado na janela de Alberti. Disponível em: < <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:D%C3%BCrер,_AlbrechtDer_Zeichner_des_liegenden_Weibes,_1512%E2%80%9393152_5.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File :D%C3%BCrер,_AlbrechtDer_Zeichner_des_liegenden_Weibes,_1512%E2%80%9393152 _5.jpg</a> > acessado a 20-10-2018.....	25
Fig.9 Estereoscópio de Oliver Wendell Holmes o mais popular do séc. XIX. Disponível em: < <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Stereoscope#/media/File:Holmes_stereoscope.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Stereoscope#/media/File:Holmes stereoscope.jpg</a> >, acessado a 20-11-2018 .....	27
Fig.10 A nave de <i>Sant’Ignasio</i> , de Andrea Pozzo, Fresco Roma 1688-1694. Disponível em: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Andrea_Pozzo#/media/File:Andrea_Pozzo_-_Apoteose_de_Santo_Inacio.jpg">https://pt.wikipedia.org/wiki/Andrea_Pozzo#/media/File:Andrea_Pozzo - Apoteose de Santo Inacio.jpg</a> >, acessado a 22-11-2018.....	38
Fig. 11 Caravaggio, <i>Narciso</i> , 1597-1599, Galleria Nazionale d’Arte Antica. Disponível em: < <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/29/Narcissus-Caravaggio_%281594-96%29_edited.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/29/Narcissus- Caravaggio_%281594-96%29_edited.jpg</a> >, acessado a 24 -11-2018.....	40
Fig. 12 Mark Zuckerberg na convenção Samsung <i>Oculus Connect</i> , Barcelona 2016. Disponível em: < <a href="https://www.facebook.com/zuck/posts/10102665126861201?pnref=story">https://www.facebook.com/zuck/posts/10102665126861201 ?pnref=story</a> >, acessado a 26 -11-2018 .....	48
Fig.13 Gerhard Richter, <i>Schädel mit Kerze</i> , 1983, Óleo sobre tela (100x150cm) < <a href="https://www.gerhard-richter.com/de/art/paintings/photo-paintings/skulls-55/skull-with-candle-6536/?p=1">https://www.gerhard-richter.com/de/art/paintings/photo-paintings/skulls-55/skull-with- candle-6536/?p=1</a> >, acessado a 08 -01-2019 .....	53
Fig. 14 <i>For the Love of God</i> (2007) <i>memento mori</i> de Damien Hirst. Disponível em: < <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/For_the_Love_of_God">https://en.wikipedia.org/wiki/For_the_Love_of_God</a> > acessado a 08 -01-2019.....	54

Fig. 15 Anamorfose de Mary Queen of Scots e <i>memento mori</i> por artista desconhecido (Wade,2016:37) .....	54
Fig. 16 <i>Etant Donnés – 1<sup>o</sup> la chute d'eau/ 2<sup>o</sup> le gaz d'éclairages</i> (1946-1966) de Marcel Duchamp escultura no Philadelphia Museum of Art. Disponível em: < <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tant_donn%C3%A9s">https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89tant_donn%C3%A9s</a> > acedido a 08 -01-2019.....	56
Fig.17 Ilustração de <i>Fabrica</i> , 1543, de Andreas Vesalius representando o quiasmo óptico Disponível em:< <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1543,Vesalius%27_Fabrica,VisualSystem,V1.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1543,Vesalius%27_Fabrica,VisualSystem,V1.jpg</a> > acedido a 10 -01-2019 .....	59
Fig.18 Canal ciano da imagem <i>Daydream Nation</i> .....	60
Fig. 19 Canal vermelho da imagem <i>Daydream Nation</i> .....	60
Fig. 20 <i>Daydream Nation</i> , imagem anaglífica obtida através de fotografia digital estereoscópica.....	63
Fig. 21 Vista exterior da exposição da Conferência Internacional Stereo & Immersive Media'18 .....	68
Fig.22 <i>Daydream Nation</i> exposto em Imersive Imersivo '18 com curadoria de Victor dos Reis e Rogério Taveira .....	68
Fig. 23 e Fig. 24 Duas vistas da instalação multimédia anaglífica <i>Daydream Nation</i> na cisterna da FBAUL .....	69
Fig. 25 e Fig. 26 Duas vistas da instalação multimédia anaglífica <i>Daydream Nation</i> na FBAUL .....	70



# INTRODUÇÃO

Vivemos numa era onde a proliferação de imagens 3D geradas por computador e a implantação ubíqua de “espaços” visuais fabricados é cada vez mais preponderante. Hoje é possível comprar um sistema de óculos de realidade virtual e beneficiar de experiências interactivas tridimensionais com ambientes imersivos no espaço expositivo ou mesmo na nossa casa. Este aparentemente novo interesse e hábito não consiste numa verdadeira inovação, mas sim uma adequação de sistemas do passado às novas tecnologias.

A implementação de sistemas caseiros de simulação de visualização tridimensional, encontra eco na proliferação doméstica de estereoscópios que fascinou o público em meados do passado séc. XIX. Os sistemas estereoscópicos populares desses tempos caíram gradualmente em desuso e esquecimento ao longo do séc. XX, possivelmente por terem sofrido da associação à produção de imagens de cariz erótico, que evidenciou o carácter fetichista da inerente pulsão escópica. Contudo, o antigo sistema estereoscópico que utilizava imagens fotográficas repercute-se ainda nos sistemas estereoscópicos actuais (para imagem movimento), pois também estes dependem de processos semelhantes baseados na estimulação da visão binocular.

Foram vários os dispositivos que pretenderam ao longo dos séculos captar a nossa atenção através da imersividade, tendo alguns conseguido alterar o modo como olhamos, impondo os seus “regimes escópicos” ao corpo do espectador e produzindo novas formas de observar. Alguns desses dispositivos tornaram-se mesmo extensões do nosso corpo, como já antevira Marshall McLuhan no século passado (McLuhan, 2008). Na década de 80 do mesmo século, Paul Virilio considerava também que o advento da televisão havia imposto uma política da percepção que tinha politizado o olhar (Virilio, 1983). Actualmente Jonathan Crary sugere que o desenho por computador nas suas diversas possibilidades de imagem virtual ou de simulação (a holografia sintética, os simuladores de voo, a animação computadorizada, o reconhecimento de imagem robótico, o traçamento de raios, a texturização, o controle de movimentos, os capacetes de realidade virtual, a ressonância

magnética e os sensores multiespectrais) situam a visão num campo desvinculado do observador humano. Para o autor estas emergentes tecnologias de produção de imagem são cada vez mais os modelos dominantes de visualização, à luz dos quais funcionam os processos sociais primários (Crary, 2014). Estas são algumas das apreensões que serão abordadas ao longo desta dissertação, para a qual invocaremos autores que analisaram esta problemática ao longo das últimas décadas.

Tendo em conta as referidas preocupações, *Daydream Nation* pretende através da desconstrução de um sistema escópico, fazer ressaltar o carácter ilusório da imersividade em dispositivos ópticos. A desconstrução técnica e conceptual de um desses dispositivos abriu a possibilidade de formalização de um simulacro, um paradoxo visual. Um simulacro que pode operar uma imagem em movimento no quiasma óptico do espectador, formalizado na desconstrução de um *médium* da génese dos dispositivos imersivos - o anáglifo - símbolo do sistema sensacionalista de consumo cinematográfico capitalista. Este trabalho pretende fomentar um regresso às bases da imagem-movimento, às imagens residuais do pré-cinema, permitindo destrinçar de forma crítica, o modo como olhamos, o que vemos e o que nos olha, quando submetemos o olhar a um “regime escópico”.

Abordaremos através da experimentação multimédia uma imagem da luz que atravessou vários meios, a representação de uma vela ou se quisermos do tempo, a pintura de uma fotografia (*photograph painting*), com a qual foram transpostos os *mediums* convencionais. Ambicionando desmistificar a pintura e legitimar a intermedialidade, o artista plástico Alemão Gerhard Richter pintou a partir de uma fotografia, uma vela. A *vanitas* reminiscência do passar do tempo transcende o imediatismo da fotografia, o momento duração foi eternizado pela pintura. Volvidos cinco anos, a pintura *Kerze* (vela) foi escolhida pela banda de rock experimental Sonic Youth para figurar reproduzida na capa do seu novo álbum musical. O título escolhido para o álbum foi *Daydream Nation*, a expressão que dá o título a este projecto.

Este projecto, um trabalho de âmbito teórico-prático, formalizou-se numa instalação multimédia elaborada na concepção de uma *vanitas* fantasmática para um meio imersivo. Para desenvolver este trabalho tomou-se como referente a imagem reproduzida na capa do

disco que nomeia a instalação. Procedeu-se à “arqueologia” dessa mesma imagem, uma imagem da “era da reprodução mecânica”<sup>1</sup> que evidencia o “anacronismo” exposto por Georges Didi-Huberman em *Diante do Tempo*. Materializou-se através do processo anaglífico, a imagem fotográfica da vela - acesa/apagada - representando luz e escuridão, um uma imagem residual para o quiasma óptico, um simulacro. Representou-se a ideia da luz em sobreposição de estados, um paradoxo, como o que levou Shrödinger a abandonar a Física quântica.

Procuraremos afirmar no seguimento das preocupações já referidas, a importância da arte como campo aberto para uma epistemologia do visível que promova o entendimento e a consciencialização do olhar humano, que é cada vez mais, colonizado pelos mais diversos *mediums*. Sistemáticamente dispensado, o olhar tem sido substituído por sistemas de visualização computadorizados, onde as imagens deixam de ter qualquer relação com observador no meio concreto. Recorrendo à expressão de Merleau Ponty, o espectador tem vindo a ser “desencarnado” da “carne” do mundo (Ponty,1969), urge como tal procurar distinguir o que significa ver no século XXI.

No primeiro capítulo procuraremos diferenciar a luz enquanto conceito na actualidade, exemplificando a capitalização da luz enquanto visibilidade no sistema capitalista. Referindo como encontramos descritas na obra do teórico Jonathan Crary, a predominância da iluminação no mundo moderno, a ambição capitalista de eliminar a noite iluminando totalmente o planeta de forma artificial, e a promoção capitalista da actividade constante erradicando o sono. Mencionaremos a importância das pequenas luzes como símbolo de resistência e a presença da representação da vela na história da arte. Procederemos ao estudo da imagem de uma vela na capa de um álbum musical, traçando a sua “sobrevivência” à luz da obra de Georges Didi-Huberman.

No segundo capítulo dissertaremos em torno da ideia de representação de espaço ao longo da história, analisaremos a ilusão promovida pelos vários tipos de representação espacial na história da arte: a perspectiva renascentista; os *trompe l'oeil* barrocos; o estereoscópio de Wheatstone do Séc. XIX. Discorreremos também acerca do conceito de

---

<sup>1</sup> Walter Benjamin (1982-1940), *A Obra de Arte na Era da sua Reprodução Mecânica*.(1936)

“regimes escópicos” como encontramos na obra de Metz e de Martin Jay e de “simulacro” na obra de Platão e Deleuze. Ainda se constatará como o conceito de “hiper-real” de Baudrillard se disseminou na cultura popular e como a ideia de expansão ilimitada subjacente ao “espaço” virtual poderá ser expressão do capitalismo.

Finalmente na terceira e última parte expomos a componente prática da dissertação, analisando-a à luz dos conceitos anteriormente referenciados e dos seus propósitos: conceptuais - como *vanitas* para o virtual, a vela acesa/apagada representando simultaneamente a vida e a morte, a ausência do meio concreto e imersão no espaço virtual; processuais - como desconstrução digital do processo anaglífico para a concretização do paradoxo criando um fluxo infinito numa imagem em movimento no quiasma óptico; e formais - enquanto dispositivo de fotografia digital anaglífica projectada numa fantasmática instalação audiovisual intitulada *Daydream Nation*. Devolvendo à luz, o espectro de uma imagem que ao longo dos séculos foi pintura de vários pintores, foi fotografia, capa de um disco, um fantasma, uma aparição, um simulacro.

# LUZ E CAPITALISMO

*Onde há muita luz, as sombras são mais profundas.*

Goethe in *Götz von Berlichingen*

## Acender uma vela

*Daydream Nation* a instalação multimédia que se propõe como trabalho prático neste ciclo de estudos, consubstancia-se no questionamento à matéria base da representação visual e à estrutura basilar da imagem movimento, a luz. Manifestou-se a ideia da representação de um objecto simples, símbolo da luz, uma vela, objecto omnipresente no quotidiano, medida da intensidade da luz, elemento pictórico e alegórico prevalecente na história da arte. Procedeu-se à identificação de representações da vela em momentos diferenciados da história da arte, ganhando especial relevância a imagem de uma pintura, através da qual se encontrou um fio condutor que através dos séculos uniu o trabalho de artistas de campos e tempos diferenciados.

Gerhard Richter (1932) o artista plástico membro fundador do movimento *Kapitalistischer Realismus*<sup>2</sup> (Realismo Capitalista), acende uma vela no seu estúdio fotografa-a e durante dois anos, 1982 e 1983, pinta em *Düsseldorf* a série de pinturas *Kerzes und Schädels* (velas e crânios), tomando como inspiração a pintura *La Madeleine aux deux flammes* (1640) do misterioso caravagista de Lorena, Georges de La Tour (1593-1652). Esta série de pinturas de Richter inclui-se no mais alargado projecto do artista, as *photograph paintings*. Nesta série de pinturas o pintor ambicionou transcender os meios, legitimando a fotografia enquanto meio artístico e desmistificando a pintura. Meia década mais tarde em 1988, em Nova Iorque, uma banda de música experimental escolhe para imagem de capa do seu novo álbum *Daydream Nation*, uma *Kerze* (vela) do artista plástico Alemão. Uma vez mais esta imagem transporia os meios, desta vez na era da “reprodução mecânica” acendendo a vela em 162.000 mil cópias de CDs difundidas pelo mundo.

---

<sup>2</sup> *Kapitalistischer Realismus*, um movimento que visava ser crítico em relação à comodificação da arte, à crescente cultura de consumo e à sociedade saturada de imagens dos média. Além de Gerhard Richter, também foram membros do grupo os artistas plásticos, Sigmar Polke, Wolf Vostell e Konrad Lueg.



Figura.1 CD *Daydream Nation*, 1988, com reprodução da pintura de Gerhard Richter.

Este trabalho pretende verificar a possibilidade de sobrevivência desta imagem, desta luz, através do tempo e dos meios; reavivando a chama de uma vela acesa no passado, manifestando-a agora num novo meio, actualizando-a no universo imersivo das imagens residuais, do virtual, dos fantasmas.

Objecto de estudo ao longo dos séculos, matéria essencial e símbolo primordial de vida, a natureza da luz é ainda um mistério. Onda ou partícula? A questão ocupou mentes ao longo dos séculos, determinando a oposição de Isaac Newton (1643-1727) e Huygens (1629-1695) no séc. XVII, com as respectivas teorias, corpuscular e ondulatória. As teorias de ambos só encontrariam consenso no Séc. XX, quando em 1929, Louis-Victor de Broglie (1892-1987) enuncia a dualidade onda-corpúsculo. Esse avanço permitiria ao físico Austríaco Erwin Shrödinger (1887-1961) contribuir determinantemente para o futuro da mecânica quântica. A equação de seu nome valer-lhe-ia ser distinguido com o prémio Nobel da Física em 1933. Dois anos mais tarde, após extensa troca de correspondência com Albert Einstein (1879-1955), o Físico propõe a experiência mental gato de Shrödinger, também conhecida como paradoxo de Schrödinger - um gato imaginário fechado numa caixa com veneno e uma bomba, estaria simultaneamente morto e vivo, enquanto a caixa permanecer fechada, logo em sobreposição de estados. Shrödinger pretendia demonstrar com este paradoxo, a estranheza da teoria da mecânica quântica, quando aplicada à física clássica de Newton. Futuramente, Shrödinger abandonaria a física para dedicar-se à biologia.

É este paradoxo que está na origem da conceptualização deste trabalho, *Daydream Nation* pretende representar o mesmo objecto simultaneamente em dois estados, uma vela apagada e simultaneamente acesa. Um objecto da luz, na luz e na escuridão. A vela reconta uma vez mais a história, uma história da luz paradoxal, da passagem do tempo, uma *vanitas*, como foi para Georges de la Tour e Gerhard Richter. A caveira presente no colo da Madalena de La Tour ou representada nas pinturas de Richter, é desta vez simbolizada pela vela apagada. Uma enunciação da escuridão, símbolo de perenidade. Mais uma vez a luz da vela, luz das pequenas luzes resistentes à feroz luz citadina dos holofotes do capitalismo, encontra expressão na escuridão. A luz de uma vela que resiste ao dia, luz dos que ainda sonham, numa nação global que se sonha para sempre acordada num dia permanente.

Em *24/7 Late Capitalism and the End of Sleep* (2014), o ensaísta e crítico de arte Norte-Americano Jonathan Crary refere a extinção da noite como produto da operação contínua de circulação e intercâmbio global, fruto de um processo que está em curso desde o início da industrialização, ambicionando a produção ininterrupta. Caminhamos portanto para um estado de iluminação permanente e de erradicação do sono, promovidos pelo sistema capitalista. O sono tornou-se incompatível com a noção moderna de produtividade, *24/7* anuncia um tempo sem tempo, um tempo extraído de qualquer demarcação material, um tempo sem sequência nem recorrência, tempo de uma inalterável permanência. “Uma das formas de desempoderamento em ambientes *24/7* é a incapacitação do sonho diurno, ou qualquer modo de absorta introspecção que de outro modo ocorreria em tempos mais lentos ou livres” (Crary, 2014). Sonhemos então acordados o sonho que é de todos, chegámos à nação global, à *Daydream Nation*, apaguem-se as luzes para que possamos olhar a noite, ou melhor olhar as luzes que só a escuridão distingue, as luzes das pequenas percepções.

Na conferência de 2014, *Minima Lumina: Phénomologie et la Politique de la Lumière* Georges Didi-Huberman (1953) filósofo e historiador de arte Francês, observou que na ordem da estética não se deveria falar de luz, mas sim de luzes, pois entre as várias luzes existem distinções não só da ordem de grandeza. Existe concorrência entre as pequenas luzes que revelam e trazem à visibilidade e outras que fazem desaparecer, as luzes que ocultam, ofuscam. Podemos então falar de política da luz como uma capitalização da visibilidade, na mesma conferência Huberman remete esta questão, à leitura da obra da socióloga Nathalie Heinich, segundo Huberman para ela, os fenómenos de visibilidade caracterizam o regime mediático contemporâneo, a noção de visibilidade é também ela, um

“regime escópico” de renome social que funciona como um regime capitalista de valor ou de bens visuais. Há coisas ou seres que são mais vistos que outros, o que significa que a visibilidade pode compreender-se como um verdadeiro capital, susceptível de ser medido, gerado como qualquer outra quantidade económica. A visibilidade é entendida como um fenómeno social total, tocando todos os domínios da vida colectiva e permeando todos os meandros da comunicação. Huberman prossegue o raciocínio evocando a revolta de Pier Paolo Pasolini, que no seu artigo “Sobre o vazio do poder em Itália” (1975) para o *Corriere della Sera*, alegoriza o pessimismo, o desespero político e o genocídio cultural, com um fenómeno da visibilidade, o desaparecimento dos pirilampos provocado pelos ferozes projectores do “novo fascismo” e a galopante industrialização da Europa. Em *Survivance de Luciollles* (2009) Huberman refere o sucessivo desaparecimento dos vaga-lumes pela exposição às luzes citadinas de que falava Pasolini, ilustrando o poder de visualidade e latência da noite, através dos quais, é unicamente possível distinguir as suas pequenas e persistentes luzes de liberdade, resistentes às ofuscantes luzes do poder. Ténues luzes resistentes, frágeis pirilampos, luzes tremeluzentes que libertam da noite, acesas em pequenos corpos de insectos, acesas em casas, estúdios, acesas em quadros...

Caravaggio (1571-1610) é uma das mais revolucionárias figuras da história da arte, o seu veemente realismo, intenso naturalismo e dramático uso da luz, teve um abrangente impacto nos artistas Europeus, que absorveram e propagaram o seu estilo. Em 1610, após a morte de Caravaggio e antes da luz resplandecente do Rei-Sol (Luís XIV) ofuscar a Europa, três pintores de *Utrecht* na Flandres viajam para Roma para admirar de perto o trabalho do mestre: Gerrit van Honthorst (1592-1656); Hendrick ter Bruggen (1588-1629); Dirck van Barburen (1595-1624); seriam responsáveis pela difusão do caravagismo pelo norte da Europa.

Gerrit van Honthorst, também conhecido como Gherardo delle Notti pela sua especialização em nocturnos, assumiria particular importância na divulgação de um novo estilo de nocturno à luz da vela. Vagamente inspiradas no *chiaroscuro* de Caravaggio, essas cenas à luz da vela distanciavam-se da realidade para se aproximarem da ilusão, tornando a luz das velas o motivo central dessas pinturas.





Figura. 2 Gerrit van Honthorst, *Cristo perante o Sacerdote*, 1617, Óleo sobre Tela, 272 x 183cm, The National Gallery.



Fig. 3 Hendrick Ter Brugghen, *Esau vendendo o seu primogénito a Jacob*, 1627. 106,7x 138,8 cm, Thyssen Bornemisza.



Fig. 4 Matthias Stom, *Idosa e rapaz à luz da vela*, óleo sobre tela, 1620, 58,4x71,2cm, National Gallery.

A luz torna-se motivo e o seu foco a vela é assumido integrando a pintura. Gherardo delle Notti continuaria a receber encomendas mesmo após partir de Roma. (Treves, 2016) Vários pintores da Flandres repetiram o género ao longo do séc. XVII, acenderam-se então na Europa centenas de velas nas pinturas, velas iluminando o rosto de Cristo, o rosto e torso de jogadores de dados, de prostitutas, de velhas, de crianças, velas que trazem à luz expressões na escuridão. Na verdade, como nos quadros de Caravaggio, só na escuridão a luz se expressa mais intensamente, só da escuridão se traz à luz.

Acenderam uma vela após outra, acenderam-se inúmeras velas. Acendemos mais uma vela e na persistência desse gesto construiu-se *Daydream Nation*. “A chama murmura, a chama geme. A chama é um ser que sofre. Sombrios murmúrios saem desse inferno. Toda a pequena dor é a representação da dor do mundo” (Bachelard, 1989:46) Considerando uma politização das luzes, à luz de noções anteriormente referidas, a luz que se representa neste trabalho, a vela simultaneamente acesa e apagada, é uma luz dos murmúrios das pequenas luzes, dos pequenos gestos de resistência que ecoam na noite que ainda persiste num mundo cada vez mais plano, sem relevo por excesso de luz e erradicação das sombras.

A luz que se pretende para este trabalho é uma luz das sombras, dos relevos, uma luz que revela, luz dos contrastes, do radicalismo à luz da vela, do *chiaroscuro*. A luz com que Caravaggio iluminou os pobres esquecidos de Roma, que levou La Tour filho de um padeiro de Lorena a pintar uma das mais belas Madalenas de sempre. A luz que fez Gerhard Richter condensar essa imagem, fotografando a sua vela para logo de seguida a pintar, lembrando-nos que toda a luz eventualmente se extingue, pois toda a luz pertence à escuridão.



Fig. 5 Georges de La Tour, *Madeleine aux deux Flammes* 1640, o.s.t., 133,4 x 102,2cm, New York, MMA

## De Sonic Youth, a Caravaggio

Quatro séculos distanciam Sonic Youth e Caravaggio. O que poderá uni-los? O que poderá unir uma banda Nova Iorquina contemporânea e um pintor seiscentista? Para responder a esta questão proponho olhar de novo com atenção para uma luz, ou melhor, para a imagem de uma luz, a luz da uma vela que brilha nos milhares de reproduções da capa de um álbum musical do século passado, deixando entrever por entre uma brecha do tempo, ténues centelhas de radicalismo à luz da vela. Ou neste caso, explosões sónicas à luz da vela, à luz da “reprodução mecânica”<sup>3</sup> da pintura de Gerhard Richter.

Poderão a luz e as trevas da pintura de Caravaggio ou o apelo ao invisível da sua Madalena sobreviver nesta imagem? Conseguiremos construir a partir do legado destas imagens a leitura de uma nova *vanitas*, criando uma dobra no tempo? Para responder a estas questões, precisamos encontrar o fio condutor ou a brecha do tempo que entrevi na capa do álbum da minha adolescência e fazer a “arqueologia” desta imagem rompendo a linearidade e heterogeneidade da narrativa histórica. É necessário fazer uma história que atravessa séculos e continentes, e à velocidade da luz transcender estilos e géneros. Estamos noutro tempo, um tempo de saltos quânticos, de omnitemporalidades. Encontramo-nos perante uma imagem do anacronismo, produto do “sintoma” que se reorganizou e perdurou no tempo através de disciplinas, estilos e artistas diversos, ultrapassando modelos e conceitos cristalizados. Recontou-se uma história transmitindo uma ideia, um *pathos*, a efemeridade da vida humana, a possibilidade da eternidade, a sobrevivência.

Estávamos em 1988, Mikhail Gorbatchev iniciava na URSS a *Perestroika*, a “cortina de ferro” iniciava o seu gradual colapso, surgia o primeiro vírus informático, o conceito de World Wide Web foi discutido pela primeira vez no CERN. Era o ano chinês do dragão e caminhávamos a passos largos para grandes mudanças que nos conduziriam à chamada globalização. Vivia-se o auge do capitalismo e o segundo mandato do Presidente Ronald Reagan nos Estados Unidos. No Verão quente e húmido Nova-Iorquino a banda experimental Sonic Youth (Thurston Moore, Lee Ranaldo, Kim Gordon e Steve Shelley), inicia a gravação em estúdio de *Daydream Nation*, álbum que viria a ser reconhecido como a sua *opus magnum*. A banda formada em 1981 na *downtown* de *Manhattan* tinha até essa

---

<sup>3</sup> Walter Benjamin (1892-1940), *A Obra de Arte na Era da sua Reprodução Mecânica*.(1936).

data editado quatro álbuns, mas nunca havia investido tanto num álbum. Os *Sonic Youth* foram associados inicialmente à *No Wave*, uma subcultura artística Nova-Iorquina, ironicamente, esta denominação tem implícita a negação de uma tipificação generalista.

Os *Sonic Youth* construíram a sua estética musical no eclectismo, na negação de fronteiras entre melodia e dissonâncias, na texturização sónica e fusão de géneros musicais: rock experimental, pós-punk, avant-garde. *Daydream Nation* constituiria a apoteose da banda que estabeleceria o DIY (*Do It Yourself*), Indie Rock Norte-Americano na cultura *mainstream*. O seu som abrasivo cruzaria no mesmo álbum, referências da alta cultura com a cultura de rua Nova-Iorquina. Com *Kerze* do já consagrado Gerhard Richter na capa: dedicariam *The Sprawl* ao ídolo da ciberficção William Gibson; *Eric's Trip* a um monólogo alimentado a LSD do filme *Chelsea Girls* do artista plástico Andy Warhol; ou *The Wonder* título retirado de uma frase do romancista James Elroy. A banda reflectiu na sua música uma sociedade composta de tensões e ambiguidades, as letras de *Daydream Nation*, falaria de: motins adolescentes, capitalismo, cibercultura, sonhos perdidos, paixões, diálogos entre prostitutas e *junkies*, amor, velas, vento e violadores. Trazendo o brutal realismo das ruas norte-americanas para a arte de vanguarda, como fizera 400 anos antes, o irreverente artista de Caravaggio, Michelangelo Merisi que trouxera para a pintura os indigentes de Roma, com os quais retractava figuras bíblicas, chocando o poder político e religioso da época. Crê-se, que a modelo que vestiu arrojadamente com roupagens contemporâneas na sua *Maddalena Penitente*, seria a prostituta Anna Bhianchini, que já havia pousado para pinturas retractando a Virgem Maria. Décadas mais tarde, essa atitude provocatória inspiraria a religiosidade laica da pintura de Georges de La Tour, um dos últimos caravagistas, o pintor de anjos sem asas e da luz da vela reflectida no espelho, que se sugeriu a Gerhard Richter originando a capa de *Daydream Nation*. Inspirada na beleza nívea e translúcida da pele da Madalena de La Tour e na sua resoluta postura com o funesto destino no colo, a caveira *memento mori*. Nesta pintura tudo remete à vela e ao reflexo no espelho que a duplica, transferindo-a para uma outra dimensão que Madalena observa pensativa. A vela arde uma vez mais aprumando expectativas e afastando a noite, desprezando mundanidades num apelo à vida espiritual. Seria interessante confrontar a leitura do início da letra da primeira música do álbum de Sonic Youth, com a imagem da *Maddalena Penitente* de Caravaggio que inspirou Georges de LaTour: “*Spirit desire, spirit desire, Spirit desire, we will fall[...]*”.



Fig. 6 Caravaggio, *Maddalena Penitente*, 1594-1595, Óleo sobre tela, 122,5x98,5 cm, Roma, Galeria Dória.

Nessa primeira música de *Daydream Nation*, os *Sonic Youth* clamam um motim adolescente que os desperte, cantando entre *riffs* de guitarra electrizantes, um apelo ao desejo espiritual e ao perigo da queda. Será este um indício do “sintoma” atrás referido, mais uma dobra do tempo? Será que o mesmo *pathos*, atravessa os séculos e anima formas de arte tão distintas, de mestres consagrados seiscentistas e setecentistas Europeus, pintores do século XX e de jovens músicos Norte Americanos? Este trabalho pretende afirmá-lo, pois estas obras de arte partilham um móbil comum que atravessa os séculos, um grande inconformismo perante a arte estratificada e a não resignação com as injustiças da sociedade em que se inseriam os artistas que as conceberam. Esse inconformismo conduziu estes artistas a ocuparem posições de vanguarda nos respectivos meios artísticos, onde demonstraram poder quebrar barreiras e ortodoxias com uma indómita força criadora, atravessando fronteiras artísticas, acendendo velas para olhar os desprotegidos, sonhando acordados uma sociedade com mais equidade, sonhando a “sobrevivência”.

Observe-se na Madalena de Caravaggio o colar de pérolas partido e caído no chão, símbolo das *vanitas*<sup>4</sup>. Não é possível mergulhar mais fundo no tempo. Recordando o final do livro *L’Image Survivante: Histoire de L’Art et Temps des Fantômes*, numa belíssima alegoria acerca de Aby Warburg, o autor Georges Didi-Huberman vê o historiador da arte como um pescador de pérolas, que mergulhando por entre os resíduos no mar da história, traz tesouros à superfície. *Daydream Nation* pretende unir as pérolas desta história, que se recuperaram entre “mergulhos” no anacrónico tempo destas imagens e sons, fazendo aparecer a partir da “sobrevivência” de uma recorrência imanente - do seu *pathos*, uma imagem fantasma, a vela paradoxal, a *vanitas* do virtual.

---

<sup>4</sup> *Vanitas* em Latim significa “vacuidade, futilidade”, corresponde a um estilo de pintura simbólica associado particularmente às Naturezas-Mortas do séc. XVI e XVII, vários são os elementos símbolos da vaidade e da efemeridade da vida terrena, que figuram neste tipo de pinturas, como por exemplo as pérolas da Madalena penitente de Caravaggio, as velas e caveira da Madaleine de Georges de la Tour.



## Sobrevivência

O conceito de “sobrevivência” é fulcral à consolidação desta pesquisa onde se delineou a sobrevivência de uma imagem da “era da reprodução mecânica”<sup>5</sup> através dos tempos e dos meios. Analisaremos o conceito referido à luz da obra do filósofo, historiador da arte e professor da *École des Hautes Études en Sciences Sociales*, Georges Didi-Huberman (1953), autor que tem consagrando a sua reflexão a uma leitura crítica da tradição da história de arte e do pensamento das imagens. Herdeiro intelectual de Aby Warburg<sup>6</sup> (1886-1929), dedica várias obras ao estudo do seu legado, destacando-se entre elas; *O que nós vemos, o que nos olha* (1992), *Diante do Tempo* (2000) ou *A Imagem Sobrevivente: História de Arte e Tempo dos Fantasmas segundo Aby Warburg* (2001), obras que serviram de fundamentação teórica à ideia de sobrevivência da imagem.

O autor reconheceu que a obra do historiador de arte alemão Aby Warburg contém modelos temporais, culturais e psicológicos que abrem a história da arte, transformando-a através da abordagem antropológica da imagem na história, numa “ciência da cultura”. Warburg avançou sobre a extensão das “fronteiras metodológicas” da história de arte perturbando consequentemente a disciplina, por tornar claro que o tempo da imagem não é o tempo da história em geral. Ou seja, não é o tempo das “categorias gerais evolucionárias” (Huberman, 2002). Warburg desterritorializou os campos de conhecimento introduzindo na história o anacronismo. O tempo da imagem é outro, não o das habituais cronologias. Este outro tempo é o tempo da sobrevivência (*Nachleben*), a misteriosa palavra chave da obra de Warburg e motivação da pesquisa de arquivos e da criação da biblioteca com o seu nome, onde pacientemente reuniria e confrontaria imagens da antiguidade com imagens do ocidente moderno. Sobrevivência (*Nachleben*), conceito inspirado em *survival*, termo usado por Edward Tylor (1832-1917) para descrever vestígios remanescentes de um estado social já desaparecido. Sobrevivência significava tornar o tempo histórico mais complexo, reconhecendo temporalidades não específicas no mundo cultural.

---

<sup>5</sup> Walter Benjamin (1892-1940), *A Obra de Arte na Era da sua Reprodução Mecânica*. (1936)

<sup>6</sup> Abraham Moritz Warburg conhecido por Aby Warburg (13 de Junho de 1866- 26 de Outubro de 1929) foi um historiador de arte Alemão e teórico cultural, responsável por fundar uma Biblioteca de estudos culturais privada a *Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg* que mais tarde se transformou no *Warburg Institute* de Londres. A sua pesquisa concentrou-se no mundo clássico e na transmissão do seu legado às mais variadas áreas da cultura ocidental.

Aby Warburg, homenageando em 1924 a musa grega da memória, inicia o inacabado *Mnemosyne Atlas*, o conjunto de painéis que intenta mapear a vida póstuma da antiguidade. Nesse colossal trabalho, Warburg demonstraria como imagens de grande valor simbólico, intelectual ou emocional, emergem da antiguidade ocidental, reaparecendo e reanimando-se na arte, revelando as polaridades e enigmas da cultura e pensamento. As combinações experimentais no *Atlas* seguiram a sua metonímica, lógica e intuitiva. Warburg acreditava que a justaposição e sequenciação de imagens simbólicas, revelaria o *pathos* das imagens animadas postumamente. Especificamente o *Atlas Mnemosyne* tornaria compreensível o processo de mudança histórica e a sua recorrência imanente. Transformando de facto cartograficamente e cientificamente, a noção da significação de um *Atlas*, criando um espaço de pensamento (*Denkraum*) dinâmico, onde imagens cosmográficas e da história da arte, revelam forças subjectivas e objectivas que moldam a cultura ocidental. Georges Didi-Huberman, demonstraria influências no antropólogo das imagens Aby Warburg, como de Burckart, Nietzsche, Tylor ou Darwin. Proporcionou ainda a leitura da sua obra à luz de contemporâneos como Sigmund Freud ou Walter Benjamin, sugerindo o reconhecimento de modelos que possibilitem a abertura da história de arte a uma “ciência da cultura”.

Segundo Huberman, Warburg estaria insatisfeito com a territorialização do saber sobre as imagens; não nos colocando portanto “diante da imagem” como diante de algo com fronteiras exactas. Diante da imagem estamos “diante de um tempo complexo”, um tempo provisoriamente configurado, dinâmico, que cria um “alargamento metódico das fronteiras”. “A história da arte refunda assim a sua própria teoria da evolução e a sua própria teoria do tempo, numa antropologia das imagens.” (Huberman, 2002:39). Warburg abre o campo da história de arte à antropologia, não somente para reconhecer novos objectos de estudo, mas também para “abrir o tempo”, o tempo da sobrevivência.

Em *Diante do Tempo*, Huberman introduz a história do descontínuo - “recusamos a interrogar a história estratificada”, “Não seguiremos os historiadores para quem o *tempo* remeterá para a história”, a imagem não é um simples documento da história, contém em si uma outra complexidade. Apresenta como os “Três fios condutores teóricos” convocados para o “banquete do anacronismo”; Aby Warburg, Walter Benjamin e Carl Einstein. Para o autor, o trabalho teórico não age sobre uma axiomática, mas reflecte sim os aspectos heurísticos da experiência, “Uma epistemologia do anacronismo não passa sem a arqueologia discursiva” (Huberman, 2017: 25). Propõe-se então responder à questão: “Que relação da história com o tempo nos impõe a imagem?” Para o autor, os debates do “fim da

História” e do “Fim da Arte” são triviais e mal formulados, pois assentam em modelos de tempo não dialécticos. Esta visão não quer dizer que a imagem escapa à historicidade, pelo contrário “... a sua temporalidade não será reconhecida como tal, enquanto o elemento da história que a carrega não for dialectizado pelo elemento de anacronismo que a atravessa” (Huberman, 2017: 27). Para o autor, a noção de anacronismo em análise é posta em acção pela dialéctica, o seu poder específico, tudo isso aparece apenas como um sintoma, um desfalecimento, uma suspensão na história. “... retorno crítico da arte sobre a história e da história sobre a arte, retorno crítico da imagem sobre o tempo e do tempo sobre a imagem”. (Huberman, 2017:28) Encontramo-nos então portanto na exacta dobra da relação entre tempo e história e o autor propõe-nos abrir a dobra e deixar florir o paradoxo: “Deixemos então florescer o paradoxo: há na história um tempo para o anacronismo.” (Huberman, 2017: 30). Estamos perante a abertura que permitiu uma complexificação dos modelos do tempo como encontramos nas montagens anacrónicas de Proust ou James Joyce, o “elemento de omnitemporalidade” referido por Auerbach enriquecendo a história, pressupostamente atenta aos processos individuais e colectivos da memória, numa fenomenologia não trivial do tempo humano. Assim, através do renovado estatuto da dialectização, o anacronismo recebe esta complexificação (Huberman, 2017:41). Detemo-nos portanto perante o “inconsciente da história”, numa lei subterrânea composta de durações múltiplas, tempos heterogéneos e memórias entrelaçadas.



Fig. 7 Um dos quadros da série *Kerze* de Richter é exibido na Neue Nationalgalerie e fotografado por uma visitante.

Poderemos encontrar a descrição desta deslocação de patamares que rompeu com a linearidade e heterogeneidade na narrativa histórica, na *Arqueologia do Saber* (1969) de Michel Foucault, onde o mesmo objecto pode apresentar uma cronologia, nem regular, nem homogénea. Desde esta fundamentação da anacronia da imagem cabe referir a importância na obra de Didi-Huberman, do conceito de sintoma entendido numa leitura Freudiana. “quanto ao paradoxo temporal, teremos reconhecido nele o *anacronismo*. Um sintoma nunca surge no momento oportuno, aparece sempre em contratempo, com um antigo mal estar que volta para importunar o nosso presente.” (Huberman, 2017: 43).

Encontramo-nos perante um duplo paradoxo o temporal e o visual, o paradoxo do aparecimento - “um sintoma aparece” - demonstrando o “inconsciente da representação”, através da lei subterrânea que compõe durações múltiplas, tempos heterogéneos e memórias entrelaçadas”, formando o “inconsciente da história”, em cada objecto histórico todos os tempos se encontram (Huberman, 2017:45).

Warburg fundou uma antropologia histórica das imagens, introduzindo o conceito de sobrevivência (*Nachleben*) e fazendo justiça à complexa temporalidade das imagens: “longas durações e “brechas no tempo”, latências e sintomas, memórias enterradas e memórias em surgimento, anacronismos e patamares críticos.” (Huberman, 2017:52). A partir do momento em que o objecto é analisado no modo sintomático, desenvolve-se o paradoxo do anacronismo: a partir do momento do seu aparecimento, o seu presente é visto como o surgimento da longa duração do outrora latente, a sobrevivência (Huberman, 2017:116). O autor refere Benjamin, constatando que terá assimilado de Warburg que a história da arte é uma história das profecias, citando o autor:

A história da arte é uma história de profecias [*die Geschichte der Kunst ist eine Geschichte von Prophetien*]. Só pode ser descrita do ponto de vista do presente imediato, actual; porque cada época possui uma possibilidade nova, mas não transmissível por herança [unvererbbar], que lhe é própria, de interpretar as profecias que a arte das épocas anteriores guardou para si. Não há tarefa mais importante para a história da arte do que decifrar as profecias, algo que – nas grandes obras do passado – lhes dava valor na época da sua redacção. Que futuro? Na verdade nem sempre um futuro imediato, e nunca um futuro completamente determinado. Não há nada mais sujeito a transformações na obra de arte do que esse espaço sombrio do futuro que nela fermenta [*diesen dunklen und brauenden Raum der Zukunft*] [...] (Benjamin, 1936 apud Huberman, 2017:118).

Para Huberman, Walter Benjamin é “aquele que dilacera o contínuo da história”, e apresenta o modelo dialéctico como a única forma de escapar à trivialidade do passado fixo. Warburg tende a ver na história da arte a simultaneidade em vez da sucessão, sendo que a

simultaneidade é uma determinação do espaço e não do tempo. A ideia de linha de progresso torna-se inexistente, reconhecendo linhas omnidirecionais, rizomas de bifurcações, onde para cada objecto do passado, entram em colisão, o que o Benjamin chamava a sua “história anterior” e a sua “história ulterior”. Didi-Huberman, constata assim a consumação da ruína do mito epistemológico do positivismo histórico; as coisas não são apreendidas por uma narrativa causal. Benjamin convocara para a epistemologia histórica os novos pensamentos da memória, como os de Freud, Bergson, Proust ou dos surrealistas. O historiador deverá tornar-se ao mesmo tempo, receptor - sonhador - e intérprete, do princípio dinâmico da memória, no vasto campo do inconsciente do tempo.

O inconsciente do tempo vem até nós através das suas marcas e do seu trabalho. As marcas são materiais: vestígios, restos da história, contramotivos ou contrarritmos, “quedas” ou “irrupções”, sintomas ou mal-estares, síncope ou anacronismos na continuidade dos factos do passado (Huberman, 2017: 128).

Mais adiante na obra *Diante do Tempo*, Huberman consagra a Walter Benjamin o último segmento, introduzindo o conceito de “imagem-aura”, “Mas o que é, realmente, a aura? Uma trama peculiar de espaço e tempo: aparência única de uma distância, por muito perto que possa estar” (Benjamin, 1992: 127). Segundo Huberman, em *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*, a aura não se encontra em desaparecimento para Benjamin, mas em declínio, numa inflexão. “Mas a *suposição* da aura não se compraz com nenhuma sentença de morte (morte histórica, morte em nome de um sentido da história), na medida em que se assemelha a uma questão de *memória*, e não de história no sentido usual, em suma, uma questão de *sobrevivência* (o *Nachleben* warburguiano).” (Huberman, 2017: 302). *A Imagem Sobrevivente: História de Arte e Tempo dos Fantasmata segundo Aby Warburg* organiza-se em três grandes segmentos: a *imagem-fantasma*, a *imagem-páthos* e a *imagem-sintoma*. Partindo desta segmentação, a obra articula uma série de elementos a serem problematizados, ressurgindo conceitos como sobrevivência, *pathos* ou sintoma. Huberman discorre ao longo da obra, oferecendo-nos um vislumbre do “olho do furacão” através do complexo tempo das imagens Warburguiano. A obra prolonga a inquietação acerca do anacronismo que encontramos em *Diante do Tempo*, propondo devolver o valor devido à noção warburguiana de “sobrevivência”, o motivo central da sua abordagem antropológica da arte ocidental. Aqui, o autor aborda a historicidade do conceito em Burckart, o inconsciente em Freud, a antropologia de Tylor, o eterno retorno de Nietzsche, a memória biológica de Darwin, etc. A multiplicidade de abordagens apresentada deve-se à

complexificação paradoxal da vida da imagem na obra de Warburg. A complexa conjugação das suas três diferenciadas naturezas; Imagem-fantasma, imagem-*pathos* ou imagem-sintoma. Remetem para uma paradoxal natureza na sua capacidade de aparecimento, assombração, o seu poder de transmissão do *pathos*, a sua natureza sintomal da ressurgência de latências e crises. Depois da bela alegoria em que nos oferece a imagem de Warburg como um pescador de pérolas, Huberman escreve concluindo: “Uma forma de dizer que a História da Arte, a cada época, em cada instante, todos os dias, é relida e recomeça.”<sup>7</sup>. É na concepção da releitura e reaparecimento de uma imagem-sintoma que situo *Daydream Nation*. Georges Didi-Huberman remete a imagem-sintoma ao momento de reminiscência que Warburg procurou na forma de um anacrónico *Pathosformel*, um presente onde as sobrevivências são agitadas e agem. Mergulhando no inconsciente da história remetemo-nos a uma ideia de memória psíquica de Freud, argumentando que as imagens também sofrem reminiscências gerando sistemas de significação, sintomáticas como as encontradas na montagem *Atlas-Mnemosyne*, onde Aby Warburg fixou mil imagens fotográficas de obras de diferentes épocas, manifestando linhas de transmissão de características visuais ao longo do tempo, transportando o *pathos*. Forças profundas e ocultas que se movimentam, agitações, repetições e repressões, as imagens também têm memória. O sintoma designa um complexo movimento serpentino, uma intrusão não resolvida na imagem. O coração dos processos carregados de tensão dentro das imagens.

Nesta sintomática e complexificação do conceito de sobrevivência, relemos a história da imagem de *Daydream Nation* através de uma luz. Uma luz-*pathos*, a luz da vela que assombra artistas e reaparece ao longo dos séculos na memória destas imagens. O sintoma aqui talvez consista, em que toda a luz e nós mesmos sobrevivemos na inevitabilidade da escuridão. O ligeiro sopro lateral da *Kerze* de Richter acusando o vento que ameaça a chama, a eminente extinção da inflamada chama da *Madeleine* de Georges de La Tour, ou a nossa vela apagada e acesa. A luz da vela sobrevive ressurgindo e reanimando-se numa brecha do tempo ao longo dos séculos, brilhando no tempo do anacronismo, o tempo da sobrevivência. Reencenando o gesto de Richter ao fotografar a sua vela, devolvemos a vela ao espaço, a luz aparece reclamada pelo espaço simulado, propondo uma nova ressurgência e imersão num sintoma antigo, um fantasma, um simulacro. Ou, relendo Walter Benjamin

---

<sup>7</sup> Façon de dire que L’histoire de l’art, à chaque époque, voire à chaque instante, est toujours à relire, à recommencer.” (Huberman, 2002: 514)

almejar fazer sobreviver da era da “reprodução mecânica”, “Uma estranha trama de espaço e tempo. O aparecimento único de algo distante, por muito perto que esteja.”<sup>8</sup>(1992:127).

---

<sup>8</sup> Walter Benjamin *Pequena História da Fotografia* (1931)

# ESPAÇO E REPRESENTAÇÃO

## A terceira dimensão

Desde a alvorada da representação o desígnio de produzir imagens em superfícies planas representando espaço ilusório, fascina a humanidade. As primeiras pinturas Paleolíticas a serem conhecidas foram descobertas em 1870, a grande sala dos bisontes de Altamira foi pintada há cerca de 13 000 anos no Norte de Espanha. O achado foi inicialmente alvo de descrédito, as pinturas foram consideradas um embuste, visto ter sido desconsiderada a atribuição daquela qualidade representativa a povos primitivos. Conta-se que o artista Pablo Picasso (1881-1973), após uma visita às grutas de Altamira no início do séc. XX, onde admirou as pinturas rupestres, terá dito, expressando a sua admiração: “Después de Altamira, todo es decadência.”.

Foram descobertas outras grutas mais tardiamente, contendo pinturas rupestres semelhantes às de Altamira, datando cerca de 40 000 anos. A localização remota de algumas destas cavernas, impediu naturalmente, a representação com recurso à observação directa dos animais. Os animais pintados nas grutas de Altamira e noutras congéneres, terão sido mais provavelmente observados ao ar livre e posteriormente representados, recorrendo à memória dessa observação prévia. Estas obras de arte Paleolíticas representam portanto, os mais antigos registos não verbais da percepção (Wade, 2016). A percepção tem evoluído de forma a manter um contacto adaptativo com o ambiente envolvente, os sentidos humanos, para além de cumprirem a sua função de auxiliares na busca de sustento, abrigo e reprodução da espécie, fornecem conteúdo intelectual, extraído dos padrões de estímulo sensoriais, conexões com a linguagem e o pensamento. Diferentes estilos e técnicas de representação baseados na percepção humana, ligam e conectam-nos com o olhar, cultura e concepções do mundo dos que nos antecederam, sendo simultaneamente, produto e *médium* de produção de um novo olhar, citando Walter Benjamin:

Em grandes épocas históricas altera-se, com a forma de existência colectiva da humanidade, o modo da sua percepção sensorial. O modo em que a percepção sensorial do homem se organiza - o *médium* em que ocorre - é condicionado não só naturalmente, mas também historicamente (Benjamin, 1992:80).



A perspectiva linear estabeleceu possivelmente a maior revolução histórica na representação, consistindo provavelmente no maior legado deixado pelo Renascimento à arte dos séculos que sucederam, pode ser considerada até à actualidade, o mais ubíquo método de representação e concepção do espaço. Reflectindo na arte a concepção antropocêntrica, a perspectiva renascentista instaurou uma revolução artística na representação do espaço no plano, adaptando a representatividade ao olho humano, em busca de técnicas mais precisas de representação das volumetrias, de modo a obter imagens mais realistas, estabelecendo um ponto de observação e um ponto de fuga.

O arquitecto e escultor Florentino, Filippo Brunelleschi (1377-1446), considerado o inventor da perspectiva, aplicou à representação pictórica princípios da óptica medieval e da matemática. A atribuição da criação da perspectiva a Brunelleschi é da responsabilidade de Leon Battista Alberti (1406-1472), o arquitecto e artista que a formalizou teoricamente, no seu tratado *De Pictura* (1439-1441) criando analogias do quadro enquanto uma janela e afirmando a perspectiva como forma de mostrar o mundo tal como Deus o fez.

Para garantir a existência de um espaço absolutamente racional, quer dizer, infinito, imutável e homogéneo, a “perspectiva central” lança mão de dois pressupostos tácitos, mas fundamentais, a saber: vemos com um olho imóvel; a secção transversal plana da pirâmide visual pode ser tomada por uma reprodução apropriada da nossa imagem óptica (Panovsky, 1993:32).

É necessário esclarecer que o olho humano não vê segundo as regras ocularcêntricas da perspectiva Renascentista, onde o ponto de vista de um só olho imóvel, é ponto de convergência das linhas imaginárias do mundo sensível e devolve essas linhas em formas do real imaginado. Sendo o campo visual fisiologicamente esférico, o que o olho humano percebe, é um espaço limitado e descontínuo, o olho percebe curvas e não rectas. Facto que não retira de forma alguma, valor à invenção da perspectiva, uma extraordinária construção intelectual e genial abstracção matemática, que permitiu conceber o espaço como infinito e homogéneo, e representar os objectos nele contidos de forma unitária, como se pudessemos observá-los com uma visão ciclópica. As profundezas do espaço foram abertas, através da mestria no emprego da perspectiva de artistas Italianos do século quinze, como Bruneleschi, ou Masaccio (1401-1428) entre outros, a metáfora da janela de Alberti foi igualmente utilizada por Leonardo da Vinci, “Uma pintura é uma janela que se abre para uma realidade diferente”(Grau, 2004).



Fig. 8 Ilustração de “O manual do pintor” 1525 de Dürer, mostrando um sistema baseado na janela de Alberti.

A perspectiva, uma abstracção sistemática que significa em latim “ver através”, impôs-se ao imperfeito corpo que observa, para que o observador possa desfrutar dessa “janela” que oferece em reminiscência as formas perfeitas da criação divina, do poder político e artístico. Podemos considerar assim, que o estabelecimento de um ponto de vista singular, o olho solitário e estático da perspectiva “desencarnou” o observador, desabilitando a sua imperfeita, desarmónica e viciosa visão binocular, “abrindo a janela” a uma visão metafísica e matemática do mundo, a perspectiva representa um sistema baseado no fascínio medieval pelas implicações metafísicas da luz – enquanto *lux divina* (Jay, 1988).

A utilização directa da luz seguindo as regras da perspectiva linear, deu origem a um método auxiliar de representação de objectos sólidos em superfícies bidimensionais, a *camera obscura*, sistema em que numa divisão obscurecida, a luz que atravessa um pequeno orifício, forma por projecção, a imagem invertida de objectos externos. Este método foi utilizado por Leonardo Da Vinci (1452-1519), que associou a *camera obscura* ao funcionamento do olho, apesar dos seus conhecimentos de óptica não o permitirem representar a forma como o olho focava a luz. Leonardo estava consciente da diferença entre ver uma cena com dois olhos e ver uma representação bidimensional do mesmo:

Uma pintura, apesar de possuir grande Arte e finalizada à máxima Perfeição, ao cuidado dos seus contornos, das suas luzes, das suas sombras e das suas cores, nunca poderá exhibir um Relievo igual ao dos objectos naturais, a não ser que seja visto à distância e com um só olho. 9 (Leonardo apud Wade, 2016:9).

---

<sup>9</sup> Traduzido do original, “ A Painting, though conducted with the greatest Art and finished to the last Perfection, both with regard to its Contours, it’s Lights, it’s Shadows and its Colours, can never show a *Relievo* equal to that of Natural Objects, unless these bee view’d at a Distance and with a single Eye.”

Com a *camera obscura* facilmente se reduzia uma cena tridimensional a uma imagem bidimensional, porém, estes princípios haviam sido formulados no início do séc. XVII antes das propriedades da formação de imagens pelo olho terem sido descritas. Posteriormente, a perspectiva e a percepção permaneceram próximas das teorias da visão, aproximando-se ainda mais com a invenção da fotografia no séc. XIX. (Wade, 2016) A câmara fotográfica consistiu numa evolução da *camera obscura* pela interposição de uma lente na abertura e pela projecção da imagem numa superfície sensível à luz. Os cientistas puderam então comparar a formação da imagem na câmara fotográfica, ao que sucedia no olho humano, de facto, o olho e a câmara eram considerados instrumentos ópticos similares. A câmara fotográfica assistiu e influenciou a representação pictórica, mas não foi o único dispositivo óptico a fazê-lo, um vasto número de invenções anteriores estimularam a visão de formas inovadoras. A partir de meados de 1820, o estudo experimental das imagens residuais na Europa, levou à invenção de dispositivos ópticos que a princípio tinham como objectivo a observação científica, mas rapidamente foram convertidos em entretenimento popular e denominados brinquedos filosóficos. O caleidoscópio por exemplo, dispositivo baseado em espelhos e reflexões, habitou a imaginação popular da segunda década do séc. XIX (Wade, 2016).

O estereoscópico foi inventado algumas décadas mais tarde por um Físico Londrino, Charles Wheatstone (1802-1875), esta invenção, para além de ter sido um entretenimento visual imenso e ter expandido a experiência fotográfica, foi de vital importância para o estudo da ciência da visão. A chamada há época “fotografia com relevo” cumpriria o antigo desejo de representar o *Relievo* que Leonardo declarava impossível. Possibilitou-se então a simulação de “imagens com relevo”, utilizando as pequenas disparidades entre as imagens retiniais, expondo cada olho através do dispositivo óptico, a uma imagem ligeiramente deslocada em relação à outra, que o cérebro se encarrega de sintetizar numa só imagem, permitindo experienciar o “relevo” desejado. A visão no ambiente natural é binocular e a profundidade estereoscópica é a sua consequência natural. Só quando foi possível separar as imagens apresentadas a cada olho com os estereoscópios, foram entendidas e tornadas evidentes as subtilidades da visão binocular. Inicialmente, Wheatstone produziu pares de desenhos em perspectiva para observação no seu estereoscópio, mas em 1839, quando os processos fotográficos foram anunciados ao mundo, constatando a vantagem que pares de fotografias teriam sobre desenhos, encomenda pares de fotografias estereoscópicas a um dos seus inventores William Henry Fox Talbot (1800-1877). Constatou-se assim, que a câmara

fotográfica em combinação com o estereoscópio, podiam ser empregues para introduzir a dimensão de profundidade na percepção de imagens, neste processo uma câmara singular era usada para tirar duas fotografias com ligeiras diferenças de posição lateral. O rival de Wheatstone, David Brewster (1781-1868), faria porém em 1851, uma câmara binocular para que os pares de fotografias estereoscópicas possam ser captadas em simultâneo, esta câmara possuía contudo, uma distância fixa entre as lentes restringindo a sua utilização à captação fotográfica da imagem de objectos próximos. Brewster argumentou que a separação das lentes deveria corresponder à distância entre os olhos, apesar de pares imagens de objectos distantes serem praticamente idênticas. Mais pragmaticamente, Wheatstone criou uma tabela de separação da câmara mediante a distância dos objectos a ser registados, contudo a câmara binocular de Brewster foi a primeira de muitas a ser manufacturada (Wade, 2016). Oliver Wendell Holmes e Joseph Bates comercializam um modelo económico do estereoscópio, em 1870 o aparelho tornar-se-ia uma “peça de mobiliário” dos lares da classe média, versões modernas foram disponíveis até ao séc. XX (Grau, 2003).



Fig.9 Estereoscópio de Holmes o mais popular do séc. XIX.

Segundo Jonathan Crary, autor de *Técnicas do Observador*, a origem do estereoscópio encontra-se interligada com a investigação da visão subjectiva nas décadas de 1820 e 1830. Charles Wheatstone e David Brewster, haviam já estudado largamente sobre: ilusões ópticas, teoria das cores, imagens residuais e outros fenómenos visuais. O estereoscópio é assim inseparável dos debates do início de Oitocentos sobre a percepção do espaço, debates esses que permaneceram indefinidamente por resolver, mantendo-se a incerteza, seria o espaço uma noção inata ou algo de adquirido com a aprendizagem.

Desde a antiguidade o facto de um olho ver uma imagem ligeiramente diferente do outro, a disparidade ocular era uma evidência. Porém só nos anos 30 do século XIX, a ciência define claramente o corpo que observa como sendo binocular e tenta precisar com exactidão o diferencial angular do eixo óptico de cada olho, especificando a base fisiológica dessa disparidade. A questão estava levantada, se o observador percepcionava uma imagem diferente em cada olho, como é que a experienciaria como uma unidade?

Ao longo dos séculos propuseram-se duas explicações, uma sugeria que nunca vemos nada excepto com um olho de cada vez; a outra é a projecção articulada de Kepler, que propunha que cada olho projecta um objecto na sua localização real. A unidade do campo visual não era no século XIX facilmente enunciada. Na década de 1820 os fisiologistas procuravam provas anatómicas do quiasma óptico, o ponto atrás dos olhos onde se entrecruzam as fibras nervosas que ligam a retina ao cérebro, levando metade dos nervos de cada retina para cada lado do cérebro. Essas provas foram nessa época inconclusivas, conquanto as conclusões de Wheatstone em 1833, nasceram da medição que obteve para a paralaxe binocular, o grau em que o eixo de cada olho difere quando focado no mesmo ponto. Wheatstone defendeu que o corpo humano tinha capacidade para sintetizar a disparidade da retina numa só imagem. O que nos nossos dias pode ser considerado evidente, há época representou uma enorme ruptura com os estudos anteriores do aparelho binocular.

O “realismo” do estereoscópio pressupõe similarmente a outros “brinquedos filosóficos” que a experiência perceptual seja uma apreensão de diferenças. Cria-se deste modo uma experiência baseada na divergência de imagens disjuntas, a relação do observador com o objecto observado não é uma relação de identidade. Wheatstone e Brewster constataram em conformidade que a fusão das imagens observadas no estereoscópio sucedia ao decorrer do tempo e que a sua convergência poderia não ser fiável.

Brewster atesta que verdadeiramente a imagem estereoscópica é uma ilusão não existe realmente, é sentido no observador provocado pelo diferencial das duas imagens.

Wheatstone porém não pretendeu com a invenção do estereoscópio descobrir mais uma forma de exibição simular a presença real do objecto, o que Wheatstone ambicionava era simular verdadeiramente a realidade.

O estereoscópio apresentava-se assim como a mais fiel forma de reproduzir a realidade, Wheatstone havia conseguido colmatar a lacuna da pintura e do diorama na representação da solidez dos objectos. O objectivo do estereoscópio era portanto não apenas a semelhança, mas sim a verdadeira tangibilidade, que se transformou numa experiência visual pura, atingindo a “assistência recíproca” entre visão e tacto, expressão que Jonathan Crary remete a Diderot na sua *Carta aos Cegos*. Totalmente independentes das circunstâncias históricas da invenção da fotografia, a estrutura conceptual do estereoscópio, apesar de distinta dos dispositivos ópticos que representavam a ilusão de movimento, não deixa de ser parte do mesmo tipo de reorganização do observador.

A estereoscopia apresenta um desarranjo da operação convencional das pistas ópticas, certas superfícies mesmo compostas por indicadores que normalmente representariam volume, são percebidas como planos, o relevo ou profundidade estereoscópica não apresenta assim lógica ou ordem unificadoras. A perspectiva apresenta um espaço homogéneo e potencialmente métrico, o estereoscópio revela um espaço agregado e desunificado de elementos disjuntos. Os nossos olhos não apreendem a tridimensionalidade de todo o campo, mas experienciam localmente áreas separadas, produzindo o efeito de um mosaico de diferentes intensidades de relevo numa só imagem (Crary, 2017). Jonathan Crary sugere que:

[...] tanto o “realismo do estereoscópio quanto as “experiências” de determinados pintores estavam por igual associadas a uma transformação muito mais lata do observador que permitiu a emergência deste novo espaço construído de forma óptica.(2017:186)

O funcionamento do estereoscópio dependia, da prioridade visual do objecto mais próximo do observador e da ausência de mediação entre olho e imagem, não sendo coincidência ter-se associado ao estereoscópio crescentemente imagética de índole erótica e pornográfica em Oitocentos. Os efeitos de tangibilidade do aparelho depressa se

transformou numa forma de possessão ocular das massas, sendo que a sua associação à pornografia implicou a morte social deste tipo de apreensão visual, cujas vendas diminuíram grandemente ao decorrer do século.

Ainda que em declínio evidente, o estereoscópio havia sido responsável por um “reposicionamento radical da relação do observador com a reprodução visual” (Crary, 2017:188). O estereoscópio havia instituído a erradicação do “ponto de vista” eliminando a possibilidade da perspectiva que havia estabelecido a relação de significação atribuída ao observador e ao objecto da sua visão durante os séculos precedentes. A relação do observador com a imagem não é de um objecto quantificado pela relação da sua posição no espaço mas antes, a relação com imagens que através da sua posição simulam a estrutura anatómica do corpo do observador.

O observador imóvel ligado ao aparelho estereoscópio transformar-se-ia no agente da fusão da imagem que produziria a ilusão de relevo nesse acontecimento subjectivo, a adjacência corpórea e a imobilidade do observador eram exigidas. A relação Oitocentista, do olho com o aparelho óptico, divergia da relação somente metafórica que prevalecera nos séculos XVII e XVIII, o século XIX iniciaria uma relação metonímica, onde olho e aparelho óptico são aparelhos contíguos da mesma operação, com características e capacidades diferenciadas (Crary, 2017:190).

Para Crary, o aparelho óptico vai registar uma mudança comparável à da ferramenta para Marx (1818-1883), que defende que na fábrica a máquina sujeita o homem a uma relação de contiguidade e de intermutabilidade, fundamentando-se a ideia de que a natureza humana é ser uma ferramenta. O observador aparentemente passivo destes aparelhos ópticos, graças às suas capacidades fisiológicas transforma-se no “produtor de formas de verosimilhança”. Contudo, o aparelho óptico que a produz nunca conseguiu ocultar a sua estrutura operacional e a forma sujeição que implicava, que contribui para o sucessivo desuso que sucedeu por um gradual processo de desadequação às necessidades contemporâneas. Segundo o mesmo autor, Adorno (1903-1969) e Benjamin, deram como causa da obsolescência após 1850 destas formas de representação, o facto de serem demasiado “Fantasmagóricas”. As fantasmagorias eram performances com origem nos anos noventa do século XVIII, que utilizavam a lanterna mágica para fazer uma projecção na parte de trás da sala de espectáculo de modo a que esta estivesse oculta à audiência, que se manteria inconsciente da presença das lanternas. Essa ocultação da operação era o que David Brewster ambicionava para o estereoscópio, mas a democratização e proliferação massiva

das técnicas de ilusão, destruiu o modelo de poder contido num só sujeito, “ transformando cada observador simultaneamente no ilusionista e no iludido”.

A pré história do espectáculo e a “pura percepção” do modernismo alojam-se no território recém-descoberto de um espectador totalmente corporizado, mas o eventual triunfo de ambas depende da negação do corpo, das suas pulsões e dos seus fantasmas como terreno da visão (Crary, 2017:196).

Uma vez realocizada a visão na subjectividade do observador, intersectam-se duas vias uma que conduz a afirmação de autonomia da visão outra conduz a uma normalização e regulação do observador derivada do conhecimento do corpo visionário.

O recém adquirido conceito de persistência retinal obtido através da experimentação com os vários aparelhos ópticos, como o fenacistiscópio ou o zootrópio, além de oferecerem conhecimento acerca do movimento que seria fundamental nas descobertas protocinemáticas, haviam estabelecido a condição dinâmica da retina do observador.

Crary refere a asserção de Walter Benjamin acerca destes processos “ a tecnologia sujeitara o sensorio humano a um tipo complexo de treino”, seria às novas técnicas industriais em determinar um novo tipo de observador. Os mesmos objectos usados para o estudo empírico da visão subjectiva e para acumular conhecimento do observador, eram usados de forma lúdica por novo público que consumia uma “realidade” ilusória. “A produção do observador no século XIX coincidiu com novos procedimentos disciplinares e regulamentares”.

Podemos concluir que ao longo da história, à luz dos conhecimentos de cada época os métodos de representação do espaço, foram tanto produto dos estudos empíricos da visão, como produtores de alinhamento perceptivo dos observadores. Se a perspectiva concedia ao observador desde que imóvel e centrado em relação à obra, uma visão normalizada e matemática de um mundo perfeito, o estereoscópio anexou o corpo do observador incorporando o táctil no óptico, para oferecer-lhe a imersão numa realidade simulada.

Segundo Oliver Grau, autor de *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Robert Barker (1739-1806) em 1787 patenteia um processo com o nome, “*la nature a coup d’oeil*”, através deste processo representava-se em perspectiva numa tela circular. Através de métodos empíricos criou-se um sistema de curvas na superfície côncava da pintura, para que a paisagem representada, se observada de uma plataforma central, aparentasse ser verdadeira. Esta invenção seria mais tarde conhecida vulgarmente como panorama. Nos



anos que seguiram a população ocorreu em massa a este tipo de experiências, os panoramas estabeleceram-se como forma de “moldar a história social e política de acordo com as opiniões oficiais da época, recriando muitas vezes conflitos. Em 1883, inaugurou na *Alexanderplatz* em Berlim, o panorama de Sedan, um evento de média e político, onde se recriava a Batalha de Sedan da guerra Franco-Prussiana, nele os visitantes entravam encaminhados por uma passagem escura que os conduziria a uma plataforma onde eram rodeados pelas brilhantes imagens que reflectiam a luz diurna. Isolado de referências exteriores à pintura, o olhar dos espectadores era completamente subjugado à experiência. Segundo os relatos da época os efeitos luminosos eram tão intensos e a ilusão tão irresistível, que experienciava-se a real presença de um mundo alternativo. A pintura propagandística conquistava a empatia do observador, com as actividades militares (Grau, 2003).

O desejo metafórico e concreto de “estar na imagem” sobreviveu ao panorama, em 1800 o Instituto de França ao comissionar um panorama, terá sugerido desenvolver um aparelho de pequena escala que pudesse criar o mesmo tipo de ilusão e de isolamento de distrações exteriores que o panorama proporcionava. Poucos anos mais tarde surgiria o estereoscópio, permitindo a evasão daquele que se acoplasse com o aparelho, sujeitando-se a um sistema óptico ou recorrendo ao conceito de Christian Metz a um determinado “regime escópico”.

## **Regimes Escópicos**

Na obra *Psicanálise e Cinema: O Significante Imaginário*, Christian Metz (1931-1993) aborda o aparelho cinematográfico como um “regime escópico”, salientando a pulsão escópica presente neste. Para o autor, o que define o “regime escópico”, não é a distância mantida própria do voyeurismo, mas a ausência do objecto visto. Em *Scopic Regimes of Modernity*, parte integrante de *Vision and Visuality: Discussions on Contemporary Culture* (1988) de Hal Foster (1955), Martin Jay importou o conceito de “regime escópico”, alargando-o a regimes históricos da visualidade. Reforçando a premissa que reconhece a dominância da visão na cultura ocidental, o autor considera que a modernidade se definiu

desde a Renascença, como profundamente ocularcêntrica. Mas, coloca a questão: Existirá na modernidade um “regime escópico” unificado ou vários que competem entre si?

Como resposta, o autor distingue três regimes escópicos da modernidade: O perspectivismo Cartesiano, a qualidade descritiva da pintura dos países baixos orientada para o empirismo de Bacon e a extática visão do Barroco.

Considerando que o regime escópico moderno é mais um terreno de contestação, do que complexo harmonioso integrado de práticas e teorias visuais, caracterizado como uma diferenciação de subculturas visuais, que permitem compreender as múltiplas implicações da visão. Esta nova apreensão poderá, segundo o autor, significar a radical inversão da hierarquia das subculturas visuais do regime escópico moderno. O modelo visual mais dominante e hegemónico da era moderna, é a noção de perspectiva Renascentista nas artes visuais e as ideias Cartesianas de racionalidade subjectiva na filosofia.

É referido como causa da dominância do perspectivismo Cartesiano a sua capacidade de oferecer a experiência “natural” da visão, valorizada por uma visão científica do mundo. Quando foi posta em causa, a assumida equivalência entre a observação científica e o mundo natural, também foi a dominância desta subcultura visual, como na celebrada crítica de Erwin Panofsky da perspectiva como uma convencional forma simbólica. Na obra *A Perspectiva como Forma Simbólica*, a perspectiva é o componente central de uma vontade de dar forma ocidental, expressão de um esquema que interliga práticas sociais e cognitivas e técnicas devolvendo uma visão do espaço contínua e homogénea.

Ainda assim, por um longo período o perspectivismo Cartesiano é reconhecido como o regime escópico moderno. Vários académicos dedicaram-se ao estudo de todos os aspectos da revolução da perspectiva Renascentista, dos pontos de vista técnicos, estéticos, psicológicos, religiosos ou até económicos e políticos. Daí adveio em consenso a influência da ideia da luz, enquanto divina *lux*, a perspectiva linear simboliza a harmonia entre as regularidades matemáticas da óptica e a vontade de Deus. Este novo conceito de espaço, era geometricamente isotrópico, rectilíneo, abstracto e uniforme. Como referido anteriormente, a visão da perspectiva, era a de um único e imóvel olho, espreitando frontalmente a cena através de um orifício. Na “percepção fundadora” da tradição do perspectivismo Cartesiano, o pintor era afastado do fluxo dos fenómenos, desencarnando a visão, reduzida a um “ponto de vista”. A frieza abstracta do olhar perspectivo significava a remoção da relação emocional do pintor com os objectos dispostos no espaço geométrico. Suprimia-se desta forma o envolvimento participatório, dilatando a distância entre o espectador e o espectáculo

visto. “O espaço abstracto, conceptualizado quantitativamente, tornara-se mais interessante para o artista que os diferentes motivos nele representados, a representação da cena tornar-se-ia um fim em si mesma.”<sup>10</sup>. (Jay, 1988:8)

A abstracção da forma artística de qualquer conteúdo substancial característica do modernismo havia sido estabelecido séculos antes pela revolução da perspectiva. A diminuição da função discursiva da pintura, determinou a crescente autonomia da imagem, de qualquer propósito.

O perspectivismo Cartesiano estava associado à visão de mundo científico que já não fazia uma leitura hermenêutica do mundo enquanto texto divino, mas sim como situado numa regular ordem espaço-temporal matemática, preenchida com objectos naturais que só poderiam ser observados pelo olhar imparcial de um investigador neutro.<sup>11</sup> (Jay, 1988:9).

Referenciando John Berger, Martin Jay afirma que a metáfora da janela Albertiana é: “Um cofre numa parede, um cofre onde se deposita o visível.” Destacado do pintor e do observador, o campo visual no outro lado da tela poderia ser entendida como uma comodidade móvel, capaz de integrar a circulação de um sistema de troca capitalista.

Prosseguindo o raciocínio, afirma que se Martin Heidegger estiver correcto o mundo tecnológico transformou o mundo natural, numa reserva permanente para a vigilância e manipulação de um sujeito dominante.

Neste contexto de “regime escópico” podemos entender que a história da representação do espaço foi abordada, como constata Lev Manovich em *The Language of New Media* (2002), por teóricos como: Riegel, Wölfflin ou Panofsky. Riegel caracterizou o desenvolvimento cultural da humanidade como oscilando entre duas formas de compreender o espaço, háptico e óptico. A percepção háptica isola o objecto no campo, enquanto a percepção óptica unifica os objectos num contínuo espacial. Wölfflin, propõe que um período ou uma nação expressa-se num modo particular de ver e representar o espaço,

---

<sup>10</sup>No original: “That is as abstract, quantitatively conceptualized space became more interesting to the artist than the qualitatively differentiated subjects painted within it, the rendering of the scene became a end in itself.”

<sup>11</sup> No original: “Cartesian perspectivalism was thus in league with a scientific world view that no longer hermeneutically read the world as a divine text, but rather saw it as situated in a mathematically regular spacio-temporal order filled with natural objects that could only be observed from without by the dispassionate eye of the neutral researcher.”

exemplificando com os modos de representar contrastantes da Renascença e do período Barroco.

Erwin Panofsky por sua vez estabeleceu um paralelo entre a história da representação espacial e a evolução do pensamento abstracto, na sua obra *A Perspectiva Como Forma Simbólica* (1924-25). O pensamento abstracto evoluiu de uma visão descontínua do espaço, a uma concepção pós-renascentista de espaço infinito, homogéneo, isotrópico e sistemático. Essa visão é até à altura mais prevalecia e que permeou os meios de representação 3D de computação gráfica, que exemplificam o conceito de Panovsky de espaço sistemático, existente para lá da existência de objectos. De facto, o sistema de coordenadas da perspectiva Cartesiana está construído nos softwares gráficos e até mesmo no próprio hardware. Um desenhador ao abrir um programa de modelação 3D será exposto a um espaço vazio definido por uma grelha em perspectiva, sendo o espaço posteriormente preenchido pelos objectos criados. Concluiu-se que o sistema built-in da computação gráfica na origem dos “espaços virtuais” é o sistema de coordenadas da perspectiva cartesiana. (Manovich, 2002)

O perspectivismo Cartesiano foi alvo de uma alargada critica, que denunciou o seu privilegiar de um sujeito inteiramente fora do mundo, não histórico, desinteressado e desincorporado. A questionável assunção da subjectividade transcendental do humanismo universalista, que ignora a imersão no que Merleau-Ponty denominava de a carne do mundo, está ligado à elevação de pensamento deste regime escópico. Jay menciona que segundo Svetlana Alpers autora de *The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century* (1983), o papel hegemónico da pintura Italiana na história da arte, ocluiu a apreciação de uma segunda tradição que floresceu no século XVII nos países baixos. Recorrendo à distinção entre narração e descrição de com que Georg Lukács utiliza para contrastar o realismo e a ficção naturalista, argumenta que a arte Renascentista fascinada pela perspectiva ainda sustinha a função narrativa. A janela de Alberti “era um palco onde, figuras humanas representam acções significativas baseadas em textos poéticos. É uma arte narrativa.” Segundo o autor, dispõem-se então distinções entre a “arte de descrever” e o perspectivismo Cartesiano: Como a atenção a múltiplos objectos pequenos em oposição a poucos objectos grandes; a luz reflectida pelos objectos em oposição a objectos modelados por luz e sombra; a superfície de objectos, a sua cor e textura ao invés da sua posição no espaço; ou imagens sem moldura contra uma claramente emoldurada; uma imagem sem observador implícito *versus*, uma com um observador implícito.

A arte do Norte não se baseia na formulação de sua concepção de um mundo Cartesiano geométrico e racionalizado, mas numa experiência visual empírica mais orientada para o empirismo de Bacon. As pinturas holandesas vendiam-se no atelier do pintor, em feiras, ou tratando-se de gravuras, em livrarias onde se vendiam mapas e livros. (Alpers,1987:30)

O seu olhar atento orienta-se na fragmentária, detalhada e rica superfície do mundo que pretende descrever, não explicar. A “arte de descrever” antecipou a experiência visual produzida pela invenção da fotografia, no século dezanove, pois reclamam a intensão de dar à natureza o poder de reproduzir-se a si mesma. Martin Jay refere, que segundo Svetlana Alpers podemos encontrar analogias entre uma certa relação entre o princípio de troca do capitalismo e o espaço abstracto relacional da perspectiva; e a valorização material das superfícies na arte Holandesa e o fetichismo das comodidades não menos características da economia de mercado. Neste sentido pode ser concluído que ambos os regimes escópicos podem revelar aspectos diferentes de um fenómeno complexo mas unificado, como a filosofia de Bacon e Cartesiana são ambas consonantes com uma visão científica do mundo.

O terceiro regime escópico identificado no texto de Martin Jay é o modelo Barroco da visão. Tendo encontrado a sua raiz etimológica na descrição Portuguesa para as pérolas irregulares, o Barroco é conotado com o bizarro e o peculiar. A explosiva visão Barroca vista como a mais significativa alternativa à hegemónica perspectiva Cartesiana, celebrava o deslumbramento desorientador e extático. O excesso de imagens da experiência visual Barroca, rejeita a visão monocular e geométrica da perspectiva Cartesiana e contrasta da “arte de descrever” da arte Holandesa com a sua crença na legibilidade das superfícies e na solidez do mundo no mapa pintado. O Barroco fascina-se pela opacidade e ilegibilidade da indecifrável realidade que representa.

A consciência Barroca debate-se com as contradições entre superfície e profundidade, depreciando qualquer tentativa de redução da multiplicidade de espaços visuais, a uma essência coerente. A “experiência Barroca” tem uma qualidade tátil e háptica, que a afasta do ocularcentrismo absoluto da perspectiva Cartesiana, encontra paralelismo filosófico na concepção de Leibniz, de pluralismo monádico de pontos de vista.

Segundo Jay, Buci-Glucksmann sugere que o Barroco ambicionou representar o irrepresentável, tendo evidentemente falhado, produziu a melancolia que Walter Benjamin viu como característica da sensibilidade Barroca. Como tal estava mais próxima da estética do sublime, do que do belo, pois buscava uma presença que nunca podia se manifestar.

Como tal, o regime escópico Barroco manifesta o desejo na sua forma metafórica e erótica. O corpo reclama de novo o olhar desinteressado e desencarnado do espectador Cartesiano. Mas ao contrário das filosofias do século XX como a de Maurice Merleau-Ponty que implicam uma imbricação do observador com o observado na “carne do mundo”, aqui só se geram alegorias de obscuridade e opacidade.

O autor Martin Jay acrescenta que o século vinte testemunhou um enorme desafio à hierarquia destes três regimes escópicos, se bem que não seja possível afirmar que o perspectivismo Cartesiano tenha sido afastado e contestando tanto na filosofia como nas artes visuais. Martin Jay ressalva ainda que o regime escópico que encontra mais reflexos no nosso tempo, talvez seja a “loucura da visão” do Barroco, pois mesmo a fotografia pode levar-se a propósitos mais em linha com o impulso visual que a “arte de descrever”. No discurso pós-moderno que eleva o conceito de sublime a uma posição de superioridade em relação ao belo, será certamente mais apelativo, o “palimpsesto do invisível” da visão Barroca.

Segundo Oliver Grau o primeiro trabalho artístico, a “abrir” o tecto de um edifício a um espaço de ilusão, foi o *Oculus* de Andrea Mantegna na *Camera delle Sposi*. Esta obra abriu caminho ao desenvolvimento de ilusões de larga escala, que culminariam em trabalhos como a nave de *Sant’Ignazio* em Roma de Andrea Pozzo (1642-1709). Pozzo aplicou com grande mestria técnicas de ilusão de modo a fundir o real com a arquitectura pintada, estendendo-a ao céu, unificando o espaço da igreja com a pintura do céu. Assim, com esta extasiante representação do espaço, o “regime escópico” barroco, inaugurava a era do “simulacro” visual de grande escala.

Concluindo acerca dos “regimes escópicos”, Martin Jay afirma que mais importante do que criar uma hierarquia é reconhecer a sua pluralidade deixando em aberto a possibilidade de desenvolvimento de novo “regimes escópicos” no futuro. Reiterando a constatação de Martin Jay talvez possamos encontrar paralelismos entre a profusão de mundos virtuais dos sistemas ópticos de 3D actuais, com a criação de visões em “*tromp d’oeil*” da “loucura da visão” Barroca, pois ambas pretendem criar visões de mundos virtuais. Resta-nos concluindo reconhecer que a actualidade contém uma cada vez maior pluralidade de “regimes escópicos”, podendo o espaço virtual no futuro contribuir cada vez mais para a criação de regimes menos convencionais e de melhores ilusões e simulacros.



Fig. 10 Andrea Pozzo, a nave de *Sant' Ignazio*, Fresco Roma 1688-1694.

## Simulacro

*Quantas vezes querendo abraçar a visão na água os braços mergulhava achando nada! Não sabe o que está vendo; mas ao ver se abraça e o que ilude os seus olhos mais o incita ao erro. Por que, em vão, simulacro fugaz buscas, crédulo? O que amas não há; se te afastas, desfaz-se.*

Ovídio, *Metamorfoses Livro III*, 8 d.C

Ganhou pertinência neste estudo aprofundar o conceito de simulacro entendido como subjacente à representação nos vários “regimes escópicos” particularmente nos de simulação de representação tridimensional como a estereoscopia, e enquanto operação do capitalismo no real como expresso na obra de Jean Baudrillard. A palavra *simulacro* deriva etimologicamente do Latim *simulacrum* (no plural *simulacra*), tendo origem no verbo *simular*, que encontra a sua raiz na palavra latina *similis* (semelhante), derivada possivelmente na língua protoindo-europeia; *sem* - (unido e um) conjugada com *homalós*, do grego antigo, significando regular. Da palavra *similis* deriva, por exemplo *semelhante* ou a expressão *fac-símile*, significando “faz igual”, entendida como cópia ou reprodução de livros antigos ou manuscritos. No *Dicionário da Língua Portuguesa* da Porto Editora a palavra *simulacro* significa: [1 - Imagem; 2 - cópia ou reprodução simultânea; 3 - semelhança; 4 - aparência sem realidade; 5- acção simulada. (do latim *simulacru*-, [id])]. Entendendo *simulacro* como imagem ou produto do acto de *simular*, indissociável da ideia de representação -simulação.

O *Oxford English Dictionary* define simulação como "a acção ou a prática de *simular*, com a intenção de enganar", como "uma falsa suposição ou exibição, uma semelhança superficial ou imitação de algo" ou finalmente como "a técnica de imitar o comportamento de alguma situação ou processo ... por meio de uma situação ou aparelho adequadamente análogo " Simulação é um substantivo derivado do verbo *simular*, definindo-se *simular* como: [1 - pretender ser, ter ou sentir; 2 - imitar ou contrafazer; 3 - reproduzir as condições de (uma situação etc.) ex. para treino; 4 - produzir um modelo computado de (um processo)]. E *simulacrum* como: [1 - uma imagem representação de alguém ou alguma coisa.; 2 - uma imitação insatisfatória ou substituto.] Entende-se então *simulacro* como produto estático de uma acção de representação mimética, produto da acção de *simular* e elemento constituinte de uma simulação.





Figura. 11 Caravaggio (1571-1610) *Narciso* (1597-1599) o.s.t., 110x 92 c, Roma, Galleria Nazionale d'Arte Antica.

No *Dicionário de Filosofia* de Nicola Abagnano a palavra *simulacro* é remetida para ídolo (do grego antigo εἶδωλον), em latim *idola*, *simulacra*; derivado de εἶδος, aspecto, figura). Originalmente considera-se um objecto de adoração, que representa materialmente uma entidade, e permite a comunicação entre os mortais e com o outro mundo. Da ideia de materialização nasce o conceito de idolatria, a prática de adoração de ídolos. O Decálogo que dita as leis transversais ao Judaísmo, Cristianismo e Islão preconiza a proibição da adoração de ídolos: “Não farás para ti nenhum ídolo, nenhuma imagem de qualquer coisa no céu, na terra, ou nas águas debaixo da terra.” (Êxodo 20:2-17).

Jean Baudrillard (1929-2007) no livro *Simulacros e Simulações* (1981), refere simulacro na sua relação com ícone e com a religião (1991:11), citando Voltaire no *Dictionnaire Philosophique IV*: “Eu proibi a existência nos templos de qualquer simulacro porque a divindade que anima a natureza não pode ser representada” (1879:344). A palavra simulacro está intimamente ligada na antiguidade às palavras *ídolo* e *ícone*, no livro o *Crepúsculo dos Ídolos*, Nietzsche aborda a questão do simulacro apesar de não utilizar essa terminologia. Baudrillard por sua vez, considera que é na possibilidade de a divindade encarnar nas imagens, permitindo uma teologia do visível e promovendo a onipotência dos simulacros, que se instalaria o pavor dos iconoclastas (destruidores de *ícones*) que considerariam que os ícones pela veneração se transformariam em ídolos. Uma das causas tidas para o surgimento da *iconoclasia* em Bizâncio é a tentativa de aproximação do Cristianismo dos Imperadores, ao Islão facilitando a sua subjugação ao Império Bizantino.

O Islão assevera que no inapelável dia do Juízo todo o perpetrador da imagem de uma coisa viva ressuscitará com as suas obras e ser-lhe-á ordenado que as anime, e fracassará, e será entregue com elas ao fogo do castigo (Borges, 1960:10).

Estamos então perante o aniconismo, que é a ausência de representações do mundo natural e sobrenatural em várias culturas, particularmente nas religiões abraâmicas monoteístas, no Decálogo, como já foi observado, consta um mandamento contra a idolatria. Em algumas correntes esta proibição estende-se à representação de Deus e divindades ou mesmo a seres humanos ou animais determinando a profusão de motivos vegetais e geométricos e a ausência de estatuária na Arte Islâmica. Quando posta a imposição da destruição física das imagens, o aniconismo transforma-se em iconoclaísmo. Nesta resistência à representatividade iconológica, é necessário abordar *similis* na etimologia da palavra *simulacro*, entendendo o acto de *simular* como, acção mimética e como tal do campo estético da *mimesis*. No mundo da representatividade, onde o produto da imitação subordina-se ao original manifesta-se a *mimesis*, portanto neste campo no ponto de vista do platonismo encontramos-nos num plano sempre inferior ao que se representa, afectando a percepção e criando ilusões.

Na *Alegoria da Caverna* da *República*, Platão expressa a problemática da representação e do simulacro, Platão vê a arte como a imitação mimética de uma imitação; a arte mimetiza o mundo fenomenológico, que por sua vez imita o mundo original, consequentemente, atribui à representação qualidades corruptoras. *Mimesis* é da abrangência da estética, a ilusão que a representação mimética produz na arte, literatura e

música, é considerada alienante, enganadora e inferior, pois é pertença do mundo das aparências. Para ilustrar este argumento Platão usa como exemplo, a estatuária Grega, na qual, a dimensão é aumentada na zona superior para proporcionar a figura, de acordo com o ângulo de visão do observador. Michael Camille elucida em *Critical Terms for Art History* (1996) - acerca do *simulacro* na *República* de Platão: A imitação decorrente da produção de um ícone ou imagem, resulta na produção de uma representação, que se entende separada do objecto que imita. A semelhança, opera uma manipulação dos nossos sentidos, é a perspectiva da subjectividade humana que permite que a estátua que é diferente pareça semelhante. O *simulacro*, utiliza a nossa experiência da realidade contra nós, criando uma falsa semelhança, que reproduz tão exactamente a nossa experiência visual com o real, que não podemos discernir a falsidade da imitação.

Em 1969, no livro *Lógica do Sentido*, Gilles Deleuze (1925-1995) propõe no texto *Platão e o Simulacro*, a questão: “O Simulacro reverte o Platonismo?” Para responder a esta questão aborda a tarefa colocada por Nietzsche à filosofia do futuro, reverter o Platonismo, o que aparentemente significa abolir o mundo das essências e aparência, a que o autor encontra já dupla objecção em Hegel e Kant. Em *Diferença e Repetição* (1968), Deleuze constatara que no âmago do *platonismo*, entre as mais insólitas páginas de Platão, manifestava-se o anti platonismo. Pode sugerir-se que o diferente, o dessemelhante, o desigual, pode não ser apenas defeito que afecta a cópia, uma compensação segundo uma contrapartida da semelhança, mas eles próprios modelos, nos quais se desenvolve a potência do falso, terríveis modelos do *pseudo*. Segundo Deleuze, Platão descobre que o simulacro não é somente uma falsa cópia, *simulacro*, questiona em si mesmo a noção de cópia e de modelo. “O simulacro é o sistema em que o diferente se refere ao diferente por meio da própria diferença” (Deleuze, 2000: 440).

Não designa isto o ponto em que a identidade do modelo e a semelhança da cópia são erros, em que o mesmo e o semelhante são ilusões nascidas do funcionamento do simulacro? O simulacro funciona sobre si mesmo, passando e repassando pelos centros descentrados do eterno retorno (Deleuze, 2000: 223).

Distinguir a essência da aparência, o inteligível do sensível, a ideia da imagem, o original da cópia, o modelo do *simulacro*, é o motivo Platónico. Estas expressões não são equivalentes, a distinção move-se entre dois tipos de imagem, a cópia legitima-se pela semelhança e o *simulacro* pela dissimilitude implicando uma perversão. Neste sentido Platão divide o domínio da imagem (ídolos) em dois: a cópia (ícones) e os *simulacros*

(fantasmas). Assegurando o triunfo da cópia sobre o simulacro, reprimindo o simulacro a manifesta dualidade ideia/imagem distingue cópia e ícone como “boas” imagens baseadas em semelhanças sem que esta seja considerada uma correspondência externa. “O *simulacro* não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto original como cópia, tanto o modelo como a reprodução” (Deleuze, 1974:267 )

Com efeito, o *simulacro* (ou fantasma) não é simplesmente uma cópia de cópia, uma semelhança infinitamente diminuída, um ícone degradado. O catecismo, tão inspirado nos padres platônicos, familiarizou-nos com a ideia de uma imagem sem semelhança: o homem foi feito à imagem e semelhança de Deus, mas, pelo pecado, perdemos a semelhança, guardando a imagem... O *simulacro* é precisamente uma imagem demoníaca, destituída de semelhança; ou, antes, contrariamente ao ícone ele colocou a semelhança no exterior e vive de diferença. Se ele produz um efeito exterior de semelhança, é como ilusão e não como princípio interno;” (Deleuze, 2000:222).

O *simulacro* constrói-se sobre uma disparidade, sobre uma diferença interiorizando a dissimilitude. O *simulacro* inclui em si o ponto de vista diferencial, o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e deforma com seu ponto de vista, reforçando a subjectividade do receptor necessária à construção do *simulacro*. Deleuze salienta um “devir-louco”, subversivo e esquivo nas “dobras” do *simulacro* que o Platonismo propõe ordenar e recalcar na sua vontade de fazer triunfar os ícones sobre os *simulacros*. Constatou assim o Platonismo fundado na representação preenchido pelas cópias-ícones e definido numa relação não extrínseca a um objecto, mas sim numa relação intrínseca ao modelo ou fundamento; “O modelo Platónico é o mesmo” Deleuze revela então, a possibilidade de libertação do simulacro da sua carga afectiva ligada ao fantasma, contida na sua ressonância interna que transporta. Deparamo-nos então com a experiência real e as estruturas da obra de arte: “divergência das séries, descentramento dos círculos, constituição do caos que os compreende, ressonância interna e movimento de amplitude, agressão dos simulacros.” (Deleuze, 1974:266)

Na reversão do platonismo, é a semelhança que se diz da diferença interiorizada, e a identidade do Diferente como potência primeira. O mesmo e o semelhante não têm mais por essência senão ser simulados, isto é, exprimir o funcionamento do *simulacro* (Deleuze, 1974: 268).

Para Deleuze, o inoportuno estabelece-se com relação ao mais longínquo passado, na reversão do Platonismo; com relação ao presente, no *simulacro* concebido como o ponto desta modernidade crítica; com relação ao futuro, no fantasma do eterno retorno como

crença no futuro. O factício e o *simulacro* não são a mesma coisa, até mesmo se opõem. Estabelece-se de seguida o factício e o *simulacro*, como opostos, como dois modos de destruição: os dois niilismos da modernidade. Entre a destruição que conserva a ordem estabelecida de representações, modelos e cópias e a destruição de modelos e cópias geradora de um caos criativo, há uma grande diferença: esse caos que põe em acção os *simulacros*, ergue um fantasma, essa é a mais inocente de todas as destruições a do Platonismo. “A simulação é o próprio fantasma, isto é o efeito do funcionamento do *simulacro* enquanto maquinaria, máquina dionisiaca”(1974, 268).

A noção de modelo não intervém para opor-se ao mundo das imagens em seu conjunto, mas para seleccionar as boas imagens, aquelas que se assemelham do interior, os ícones, e para eliminar as más, os simulacros. Todo o platonismo está construído sobre esta vontade de expulsar os fantasmas ou simulacros, identificados ao próprio sofista (Deleuze, 2000: 221).

O *simulacro* entendia-se enquanto imagem de uma simulação, fruto de um acto mimético inato ao homem. Na obra de Jean Baudrillard, *simulacro* adquire uma importância para lá da representatividade visual e torna-se um termo abrangente para sistemas operando apesar da perda de significado. A simulação difere do *simulacro*, da imagem e do ícone na natureza activa de sua representação, o *simulacro* é definido como "uma imagem material, feita como representação de alguma divindade, pessoa ou coisa", o *simulacro* tem uma semelhança com a coisa que imita apenas superficialmente, é portanto uma entidade estática. Jean Baudrillard escreve que uma *simulação* eficaz, não iludirá apenas a pessoa a acreditar em uma entidade falsa, mas de facto significa a destruição de uma realidade original que ela substituiu. A simulação para Baudrillard é o processo de usurpação do real, num sistema onde sinais vazios referem a si mesmos, fantasmas dos signos, sem significação ou valor. A experiência do real dominado pelos *simulacros*, que não se distinguem enquanto tal, mas dissemina-se ubíquos em todas as formas de experiência hiper-real. No início do primeiro capítulo de *Simulacros e Simulação*, Jean Baudrillard inclui a alegoria da simulação de Jorge Luís Borges (1899-1986) no livro *História Universal da Infâmia* (1935):

(...) Naquele império, a Arte da Cartografia alcançou tal Perfeição que o mapa duma Província ocupava uma Cidade inteira, e o mapa do Império uma Província inteira. Com o tempo esses Mapas Desmedidos não bastaram e os Colégios de Cartógrafos levantaram um Mapa do Império, que tinha o Tamanho do Império e coincidia com ele ponto por ponto. Menos Dedicadas ao Estudo da Cartografia, as Gerações Seguintes decidiram que esse dilatado Mapa era Inútil e não sem Impiedades entregaram-no às

Inclmências do Sol e dos Invernos. Nos Desertos do Oeste perduram despedaçadas Ruínas do Mapa habitadas por Animais e Mendigos; em todo o País não há outra relíquia das Disciplinas Geográficas (Borges, 1993 :111).

Baudrillard categoriza a belíssima alegoria de Borges, como a descrição de um simulacro de segunda categoria:

A Beleza metafísica desta abstracção arruinada, testemunha de um orgulho à medida do Império e apodrecendo como uma carcaça, regressando à substância do solo, de certo modo como o duplo acaba por confundir-se com o real ao envelhecer - esta fábula está terminada para nós e tem apenas o discreto encanto dos simulacros de segunda categoria (Baudrillard,1991:7).

Os *simulacros* também já não se constituem como o resultado de uma imitação da realidade, inversamente, manifestam o fim da imitação e a aniquilação de qualquer referência, o autor distingue-os em três diferentes categorias:

A primeira ordem de *simulacros* associa-se ao período pré-moderno, no qual a imagem é uma falsificação clara do real, reconhecida apenas como uma ilusão. Na segunda ordem dos *simulacros*, que Baudrillard associa à revolução industrial do século XIX, as distinções entre a imagem e a representação começam a diluir-se através da produção em massa e da proliferação de cópias. A produção massiva adultera e oculta a realidade subjacente imitando-a perfeitamente, ameaçando assim substituí-la. No entanto, ainda existe a crença de que, através da crítica se pode constatar a ocultação do real. Na terceira ordem dos simulacros, os simulacros de simulação que associa à era pós-moderna, estamos diante de uma precessão de *simulacros*; isto é, na hiper-realidade a representação precede e determina o real.

Na última ordem de *simulacros*, já não existe distinção entre a realidade e sua representação; há apenas o *simulacro*. Simulacros de terceira ordem para Baudrillard adquirem a qualidade de uma operação no real. Estamos portanto no domínio do hiper-real, na era digital do feudalismo tecnológico a simulação opera o código na precessão de *simulacros*, desta forma o código permeia a realidade, mediando a ocupação vazia dos signos, pelo *simulacro*. Quando os meios se complexificam e avançam, integram progressivamente o real, de maneira a que a experiência não mediada é indistinguível da mediada confundindo-se a simulação com a sua fonte. “A Disneylândia é um modelo

perfeito de todos os tipos de simulacros confundidos. É antes de mais um jogo de ilusões e de fantasmas: os Piratas, a Fronteira, o Future World” (Baudrillard, 1981: 20).

Baudrillard aponta vários fenómenos como causas para a perda de distinção entre a realidade e simulacro do hiper-real. A simulação de escala colossal, fruto da maquinaria Dionisiaca que Deleuze referia. A cultura de *mass media* que comercializa o desejo, o valor da troca em vez, do valor do uso na cultura capitalista; capitalismo multinacional, a perda da materialidade em prol de um capitalismo consumista alienante; a urbanização e perda do mundo natural que se define em áreas “protegidas” em relação à “realidade” do espaço urbano; a linguagem e a ideologia pós-modernas que se impõem como suporte à percepção, determinando que qualquer representação da realidade seja sempre construída pelos simulacros.

A simulação já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território - precessão dos simulacros - é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do Império, mas o nosso. O deserto do próprio real (Baudrillard, 1991: 8).

Uma das qualidades fundamentais da hiper-realidade é a implosão do modelo de Ferdinand Saussure (1857-1913) para o signo. O simulacro em massa de signos torna-se sem sentido, funcionando como indicadores infundados e ociosos que se auto-replicam em reprodução sem fim. Saussure esboça a natureza do signo como o significado (conceito do real) e o significante (imagem acústica). Baudrillard afirma que esse modelo é tornado arbitrário pelo advento da hiper-realidade, onde os dois polos do significado e do significante implodem uns sobre os outros, destruindo o sentido, fazendo com que todos os sinais sejam desfeitos e apontem para uma realidade não existente. “[...] é doravante impossível isolar o processo do real e provar o real.” (Baudrillard, 1991:31)

Estamos no plano da deslocação da materialidade do objecto e das relações espaciais concretas, problemática explorada pelo autor Paul Virilio (1932-2018) em *Lost Dimension* (1991), uma compilação de ensaios onde argumenta que a tecnologia dos *media* modernos cria uma "crise de representação" onde as distinções, entre próximo e distante, objecto e imagem, implodiram. Virilio considera o deslocamento do conceito de espaço dimensional, para o espaço/tempo de Einstein relacionado com os limites invisíveis da cidade pós-moderna e da economia contemporânea. O autor imagina um mundo vindouro de redes interactivas e informativas que oferecem uma prisão de transcendência ilusória.

Ele retracta o terrorismo global, perpetrado por e contra, estados tecnológicos, preenchendo o vazio de um real abandonado, o deserto. Virilio identifica o "vácuo da velocidade", como o desenvolvimento histórico que produz a tecnologia, que destruirá os referenciais originais das relações espaciais, alterando a percepção. Essa maquinaria "dá lugar à instantaneidade televisiva de uma observação prospectiva, de um olhar que atravessa as aparências das maiores distâncias e das maiores extensões". Virilio fala da necessidade de uma ética da percepção (2000: 91), justificando-a como oposição a uma já instalada política da percepção instaurada pela televisão e vídeo vigilância, uma instaurada colonização do olhar. Essas qualidades etéreas e ubíquas da hiper-realidade significam uma revisão drástica da teoria dos media em torno da ideia de espectáculo. Em a *Sociedade do Espectáculo* (1967) de Guy Debord, os modos de reprodução capitalista, o fetichismo da mercadoria de Marx e o intercâmbio simbólico de sinais vazios da "implosão do sentido" ocuparam o espectacular difuso da hiper-realidade. Para Debord, o espectáculo onde "o verdadeiro é um momento do falso" não é uma conspiração, mas uma ocupação do real. A sociedade chega ao nível do espectáculo quando experiência e cultura é em todos os níveis intermediada por relações sociais capitalistas. O Dicionário de Oxford elegeu pós-verdade como a palavra do ano em 2016, o espectáculo continua, expande-se incessantemente na rede, chegámos à era digital, da quarta revolução tecnológica, da realidade virtual, do ciberespaço, *cyberspace* termo cunhado por William Gibson no conto *Burning Chrome* (1986) em *The Sprawl Trilogy* com o fim de designar uma alucinação massiva consensual em redes informáticas. As teorias de Baudrillard inspiram nos anos 90 do séc. XX, os irmãos Wachowski a criar a trilogia *Matrix*, em que Neo o *hacker* profético da matriz, esconde o seu software ilegal no fundo do falso do livro *Simulacros e Simulação*. O filme não agradou a Baudrillard, diria mesmo que os autores não teriam entendido a questão da simulação. Acerca do sucesso mediático do filme declararia em entrevista ao *Nouvelle Observateur*<sup>12</sup> que: "O sistema produz uma negatividade em *trompe-l'oeil*, que é integrada em produtos do espectáculo, assim como a obsolescência é construída em produtos industriais. Essa é a mais eficiente forma de incorporação de todas as alternativas genuínas".

Na arte o simulacro e a cópia também levantaram muitas questões a artistas e teóricos, como proposto por Walter Benjamin em *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*, onde se pressupõe que a produção em série conduziria ao

---

<sup>12</sup> *Nouvelle Observateur* n°2014, de 12 de Junho de 2003.



declínio da aura, essa “trama particular de espaço e tempo” contida na obra de arte. Em *In the Flow* (2016), a recente obra de Boris Groys mapeia-se os paradoxos produzidos por esta tensão, e explora-se a ideia da arte no tempo da *internet*, o *thingless médium* (meio sem coisa). Groys defende que, se as técnicas de reprodução mecânica nos deram objectos sem aura, a produção digital produz aura sem objectos, transformando todos os materiais em marcadores evanescentes de um presente transitório. Em 2007, o ano do seu desaparecimento, Jean Baudrillard deixa-nos a questão: Porque é que tudo, ainda não desapareceu?

Em conclusão, devo salientar a total ambiguidade da nossa relação com o real e o seu desaparecimento. Atrás de cada imagem, alguma coisa desapareceu. E isso é a fonte do seu fascínio. Atrás da realidade virtual em todas as suas formas (telemáticas, IT, digitalização, etc.) o real desapareceu. É isso que fascina a todos (Baudrillard, 2007: 32).<sup>13</sup>



Fig. 12 Mark Zuckerberg na convenção Samsung Oculus Connect, Barcelona 2016.

---

<sup>13</sup> Na tradução em Inglês: In conclusion I shall stress the total ambiguity of our relation to the real and its disappearance. Behind every image, something has disappeared. And that is the source of its fascination. Behind virtual reality in all its forms (telematics, IT, digitization, etc.), the real has disappeared. And that is what fascinates everyone. Jean Baudrillard *Pourquoi tout n' a-t-il pas déjà disparu?*(2007)

*Simula*<sup>14</sup> é considerada a primeira linguagem de programação orientada a objectos, como o próprio nome sugere, *Simula* foi projectado para fazer simulações. Vivemos a era da realidade aumentada; da intoxicação mediática; da imersividade; dos jogos virtuais; da inteligência artificial; das nuvens de informação. “Let a thousand virtual worlds rain down from the clouds”<sup>15</sup> é o título de um artigo de Dezembro de 2016 da *Wired Magazine*, segundo o qual, nesse momento milhares de programadores de todo o mundo em *open call*, mapeavam freneticamente o mundo para uma empresa denominada *Improbable* no megalómano projecto da Google, que pretende desenvolver uma réplica do mundo “navegável” para AI (inteligência artificial). Fundada por dois graduados de Cambridge, *Improbable* oferece uma nova forma de construir mundos virtuais, incluindo não só jogos imersivos como *Second Life* e *World of Warcraft*, mas também vastas simulações digitais de cidades reais, economias, e sistemas biológicos. A ideia é que estes mundos virtuais possam funcionar de forma holística através de uma rede de computadores quase infinita para que possam alcançar novos níveis de complexidade expandindo para dimensões sem precedentes. Um mega simulacro operante através do qual os humanos num futuro, talvez demasiado próximo, mediarão as suas interacções com “o mundo” e os outros. A referência passará a ser o *simulacro* numa realidade em nada aumentada.

A actividade persistente dos simulacros na noite, o seu trabalho subterrâneo e da possibilidade de seu mundo próprio. O modelo se abisma na diferença, ao mesmo tempo as cópias afundam na dissimilitude das séries que elas interiorizam, cópia e modelo são indestrinçáveis. Aqui reside a possibilidade do triunfo dos simulacros e o crepúsculo dos ícones (Deleuze: 2000:223).

Segundo Rosa Luxemburgo em *A Acumulação de Capital*, o capitalismo necessita de uma periferia, de um exterior não capitalista para se apropriar, novos territórios com recursos apropriáveis, subsistindo-lhe uma necessidade de acumular e expandir. A World Wide Web com as suas metáforas de navegação tem vindo a ser comparada com o *American Wild West*. As redes especializadas criadas através de VRML (Virtual Reality Modelling Language) reflectem o tratamento do espaço na cultura Americana, onde surgem zonas

---

<sup>14</sup> Simula é uma família de linguagens de programação, projectadas para apoiar a simulação de eventos discretos, criada entre 1962 e 1968 por Kristen Nygaard e Ole-Johan Dahl no Centro Norueguês de Computação em Oslo.

<sup>15</sup> “Que chova um milhar de mundos virtuais das nuvens ”

marginais deixadas ao abandono. O espaço que não é propriedade é deixado ao abandono. A ontologia do espaço virtual definido por *software* é fundamentalmente definido pela agregação de objectos. (Manovich, 2002) Objectos entendidos enquanto propriedade logo capitalizáveis ou passíveis de capitalização

Segundo Crary, o filósofo Bernard Stiegler escreveu acerca das consequências do que viu como a homogeneização da experiência perceptual na cultura contemporânea, especialmente com a circulação global de “objectos temporais” produzidos em massa, o que inclui filmes, televisão, programas, música popular e vídeo clips. Stiegler cita o difundido advento da internet em meados dos anos 1990 como um ponto de viragem decisivo no impacto destes produtos audiovisuais. Acreditando que nas últimas duas décadas, foram responsáveis por uma “sincronização em massa” da consciência e da memória. Stiegler conclui, que ocorre uma incessante destruição do “Narcisismo primordial” essencial para um ser humano cuidar de si e dos outros, constatando a necessidade de reintroduzir a singularidade na experiência cultural e desconectar o desejo dos imperativos de consumo. Para ele, os anos 1990 abriram-se para uma híper industrialização ao invés de uma pós-industrialização, onde uma lógica de produção em massa alinhou subitamente com técnicas que de uma forma sem precedentes, combinam fabricação, distribuição e subjectivação numa escala planetária colonizando a experiência individual. (Stiegler apud Crary, 2014:50-52) Nessa mesma lógica poderemos recordar as palavras de Karl Marx acerca da produção de arte, alertando que: “O objecto de arte - tal como qualquer outro produto - cria um público capaz de compreender a arte e de apreciar a beleza. Portanto, a produção não cria somente um objecto para o sujeito, mas também um sujeito para o objecto.” (1983:248) Ou ainda as palavras de Michel Foucault relacionando os dispositivos com os meios de controle:

O exercício da disciplina pressupõe um dispositivo que coaja por meio do olhar; um aparelho no qual as técnicas que permitem ver induzam efeitos de poder, e no qual em contrapartida, os meios de coerção tornem claramente visíveis aqueles sobre os quais exercem (Foucault, 2017).

Acresce então a estes factos a ideia de narcose que Marshall McLuhan já havia concluído decorrer do uso normal da tecnologia como extensão do seu corpo, o homem é constantemente modificado por ela e em contrapartida também a transforma. A palavra Narciso deriva do grego *narcosis*, no mito grego Narciso toma o seu reflexo na água por outra pessoa. A visão desta extensão de si próprio através do espelho narcotizou a sua percepção ao ponto de se converter num “servomecanismo” da sua própria imagem

duplicada. A ninfa eco tenta conquistar o seu amor mas em vão, Narciso entorpecera, insensibilizando-se. Adaptara-se à extensão de si mesmo, tornando-se um sistema fechado. (McLuhan, 2008) McLuhan salienta que o mais importante neste mito é a revelação do imediatismo do fascínio humano por qualquer extensão de si mesmo. Sendo revelador de uma sociedade intensamente tecnológica e narcótica, que durante séculos tenhamos analisado o mito, crendo que Narciso se tinha apaixonado por si mesmo “...como se Narciso tivesse imaginado que o reflexo era ele mesmo”.

MacLuhan introduz a ideia de “auto-amputação” observando o pensamento de investigadores clínicos que defendem que em situações de estímulo excessivo, o sistema nervoso central, actua no sentido de auto preservação através de uma estratégia de amputação ou isolamento do órgão ou sentido afectado. A auto-amputação pode impedir o auto-reconhecimento.

Na verdade, na disrupção do Narcisismo primordial que Stiegler articula, a humanidade amputada simbolizada por Narciso, debruça-se sobre o seu reflexo no lago, e ao invés de enfatuar-se por si mesma, apaixona-se pelo simulacro. Esquecendo-se de si própria condena-se ao desaparecimento.

# DAYDREAM NATION

*Vanitas vanitatum et omnia vanitas*

Eclesiastes (XII, 8)

## A conceptualização

A ideia da formalização de uma *vanitas* para o meio imersivo está subjacente à conceptualização deste projecto, que provém da ideação da representação do simulacro de uma vela simultaneamente acesa e apagada, representando a luz e a escuridão, ou mais alargadamente, a vida e a eternidade. A vela para sempre acesa ilustra a duração da vida humana, a vela para sempre apagada sugere a ausência de vida e o alheamento do meio concreto quando a atenção é cativa de um dispositivo imersivo, concretizando desta forma a *vanitas* virtual, um simulacro, fruto da imagem residual estereoscópica.

Como já foi exposto no primeiro capítulo, *Daydream Nation* inspira-se numa imagem que tem por base a série de pinturas de Gerhard Richter *Kerzes und Shädels*, que por sua vez, têm na sua origem a pintura *Madeleine Penitente* de Georges de La Tour, em que podemos encontrar vários elementos representativos de um estilo de pintura denominado *vanitas*. A expressão *vanitas* significa vaidade em latim e refere-se a uma passagem da Bíblia: “Lembra-te também do teu criador nos dias da tua mocidade, antes que venham os maus dias [...] e o pó volte para a terra como o era, e o espírito volte a deus que o deu. Vaidade de vaidades, diz o pregador, tudo é vaidade” (Eclesiastes XII).

As *vanitas* são um género particular de Naturezas Mortas com implicações filosóficas, nelas figuram objectos representativos de riquezas da natureza e das actividades humanas, contrastando com elementos evocadores do triunfo da morte. Este género de pintura constitui-se principalmente na Holanda em Leyde, em 1620, tendo-se difundido no século XVII pela França e Países Baixos (Lacotte, 1987). Nas *vanitas* constam elementos de várias ordens: objectos evocando a vida terrestre, contemplativos da ciência ou das artes; ou voluptuosos do prazer dos sentidos e da riqueza (o colar de pérolas na mesa ou o espelho); ou ainda objectos que evocam a brevidade da vida ou a destruição da matéria (a corrente partida no chão, o crânio no colo da *Madeleine*, ou a vela). Alguns destes objectos presentes

nas *vanitas*, são elementos de outro gênero de pintura simbólica denominado *memento mori*, uma expressão também do latim significando “lembre-se da morte”.

Em 2010, ocorreu em Paris uma exposição dedicada a este tema *C'est la Vie! Vanités – De Pompei à Damien Hirst*, constatando a prevalência deste tipo de obras na cultura artística contemporânea assim como no quotidiano ocidental. Da superstição à obsessão, estes temas reencontram uma actualidade pungente na arte contemporânea. Várias obras de arte contemporâneas encontraram expressão na influência de *vanitas* ou *memento mori*. Além das obras dos anos oitenta de Gerhard Richter, poderemos referir por exemplo, *For the Love of God* (2007) do artista plástico Britânico Damien Hirst, um molde em platina de um crânio do século XVIII incrustado com 8,601 diamantes, incluindo o diamante colocado na testa denominado *Skull Star Diamond*. Esta obra consiste num *memento mori* que relembra o espectador da sua mortalidade, mas simultaneamente subverte a morte proclamando a eternidade e a vitória sobre a decadência. “[...] nessa ambiguidade, o crânio proclama a vitória sobre a decadência ao mesmo tempo representa a morte como algo infinitamente mais implacável. Comparável com a lacrimante tristeza das *vanitas*.”(Fuchs, 2007). Esta peça integrou em 2007 a exposição *Beyond Believe* na *White Cube Gallery* de Londres e foi comercializada por 50 milhões de libras esterlinas.



Fig. 13 Gerhard Richter, *Schädel mit Kerze*, 1983, Óleo sobre tela (100x150cm)

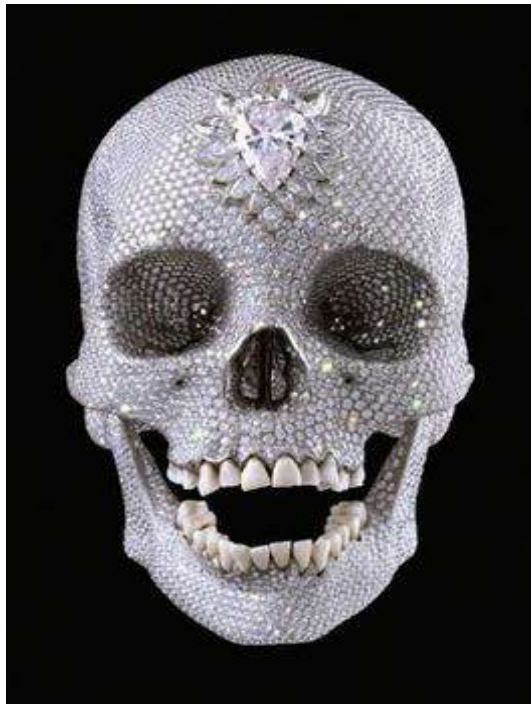


Fig. 14 *For the Love of God* (2007) *memento mori* de Damien Hirst



Fig. 15 Anamorfose de Mary Queen of Scots e *memento mori* por artista desconhecido, 1580, 33x 24,8 cm Londres, NG

*Daydream Nation* também se constrói sobre a ambiguidade de uma imagem paradoxal. Embora aqui, a imagem seja constituída pela sobreposição de uma vela acesa e outra apagada, a vela apagada pode representar a ausência de vida (destacamento do observador do concreto e imersão no virtual), e em simultâneo a eternidade, visto estar eternamente por acender sem ser consumida pelo fogo.

Outra obra que representa uma duplicidade visual e pretende representar um paradoxo é uma anamorfose em pintura de autor desconhecido, apresentando simultaneamente a pintura de *Mary Queen of the Scots* e de uma caveira. Neste objecto conhecido como uma pintura anamórfica, duas imagens são pintadas em lados alternados de faixas verticais, uma representando a jovem Mary (Rainha da Escócia) e outra a caveira (*memento mori*). Ao observarmos a pintura, deslocando-nos da esquerda para a direita, veremos a rainha a transformar-se numa caveira, lembrando que a realeza também é vulnerável ao tempo.

Em *The Inhuman: Reflections on Time*, Jean François Lyotard refere-se a *Etant Donnés – 1º la chute d’eau/ 2º le gaz d’éclairages* (1946-1966), a complexa obra de Marcel Duchamp. Para o autor, a obra representa uma analogia de como o tempo engana a consciência, relacionando-se remotamente com as *vanitas*. (Lyotard, 1991:79) Segundo Pierre Cabanne em *Engenheiro do Tempo Perdido* (1971) a obra foi construída baseada no interesse de Duchamp por “[...] estereoscopia e anáglifos, pela passagem ilusória da imagem plana ao relevo e a sua flutuação relativista entre processos de revelação a 2 ou 3 dimensões.” (Cabanne, 1990) *Etant Donnés* constitui a instalação de um cenário escultórico atrás de duas portas com dois orifícios, através dos quais o observador pode visualizar a cena, representando a eterna noiva empunhando uma fonte de luz sobre a paisagem. A cascata e o gás da iluminação são ecos dos símbolos tradicionais da água e do fogo, são signos persistentes do universo, a obscuridade da câmara escura interpõe entre o olhar do observador e a aparição da imagem ao fundo.

“a “exposição ultra rápida” da “noiva” após a explosão de prazer, é a luz que brilha entre a obscuridade da matéria, ou melhor é a luz sobre as coisas, pois ela é a sua paisagem [...] Apenas o observador solitário (solteiro) pode assistir a esta aparição”(Cabanne, 1990:208).

Claramente esta obra evidencia um propósito escópico, Duchamp deixou para a sua obra póstuma a visão tridimensional da noiva que já figurava no *Grand Verre*, mas desta vez reclama a plena atenção do espectador, a solidão do observador, fazendo-o espreitar a noiva



através da porta corroída pela passagem do tempo. A noiva, vida, erotismo e morte, aparece prestes a fundir-se com a terra iluminando com um braço estendido incólume a paisagem. Em dois eixos distintos podemos encontrar a pulsão de morte e da vida na mesma imagem. Em ambas as obras, *Etant Donnés* e *Grand Verre*, vê-se através de um obstáculo, um dispositivo escópico, aparências de um espaço a  $n$  dimensões que Duchamp sondou em especulações em geometrias pluridimensionais e guardou na *Boîte Blanche* ou *A L'Infinif*.

*Daydream Nation* pretende também um olhar sobre o infinito e as múltiplas dimensões do fotão em sobreposição de estados, referidas no primeiro capítulo. A vela eternamente acesa, eternamente apagada, na expressão de uma *vanitas* do virtual a experiência estereoscópica coloca o observador solitário a vislumbrar um relance do infinito no seu olhar.



Fig. 16 *Etant Donnés* – 1° la chute d'eau/ 2° le gaz d'éclairages (1946-1966) Duchamp no Philadelphia Museum of Art

## A processualização

*Des milliers d'yeux avides  
se penchaient sur les trus  
du stéréoscope comme sur  
les lucarnes de l'infini*

Charles Baudelaire, Salon de 1859

Charles Baudelaire diria sobre o salão de 1859: “Milhares de olhos ávidos debruçavam-se sobre os buracos do estereoscópio como se fossem as lucernas do infinito” Dennis Pellerin<sup>16</sup> argumenta que Charles Baudelaire havia vislumbrado o verdadeiro carácter do estranho instrumento que não permite ver o real, mas transporta o espectador para um outro lugar muito além da simples realidade. A imagem estereoscópica embora seja vangloriada como realista e natural, nada mais é do que uma aparição, uma alucinação de nossos sentidos, uma mera ilusão da realidade, que existe apenas através de um esforço de nossa vontade. “A imagem em relevo não tem existência física. É uma imagem virtual, ou mais precisamente, a reconstrução técnica de um mundo já reproduzido, fragmentado em dois modelos não idênticos que preexistem à sua percepção de forma unificada ou tangível” (Pellerin, 1998).

O processo estereoscópico revelou ser enquanto tal, o mais adequado para a formalização da *vanitas* do virtual de *Daydream Nation*. A estereoscopia anaglífica pela sua virtude de concretizar uma visão fantasmática da vela acesa e apagada, proporciona a sensação de tangibilidade desejada, produzindo uma imagem que pode ser percebida no espaço expositivo sem a obrigatoriedade de uso de um dispositivo óptico. A formalização da imagem estereoscópica anaglífica da vela, obtém numa mesma imagem a fusão das duas imagens da vela em tempos diferentes, causando um ciclo infinito no quiasmo óptico do espectador. Confirmando a visão de Baudelaire, olhar o estereoscópico é olhar o infinito.

A fantasmática visão da ilusória tridimensionalidade da imagem estereoscópica, baseia-se numa “alucinação” visual, causada pela provocação do cérebro com a visão de duas imagens semelhantes com um ligeiro deslocamento lateral, correspondente a uma

---

<sup>16</sup> Dennis Pellerin é um historiador de fotografia especialista em fotografia estereoscópica.

distância semelhante à paralaxe visual<sup>17</sup>. Mimetizando a disparidade binocular cria-se a ilusória percepção de profundidade na imagem

O primeiro anáglifo que usava filtros complementares de cor surgiu em 1858, proposto por Joseph D'Almeida<sup>18</sup> à *Académie des Sciences*. A visualização anaglífica dependia de dispositivos com lentes vermelhas e verdes que separavam as imagens, seleccionando a visualização apropriada para cada olho. Os métodos de anáglifo foram usados comercialmente no cinema no início da década de 1920 e obtiveram grande popularidade, dado serem um método acessível por não necessitarem de maquinaria própria, ao contrário de outros métodos 3D<sup>19</sup>. O filme *The Creature of the Black Lagoon* símbolo do cinema sensacionalista, foi originalmente filmado usando outro sistema 3D e editado segundo o método anaglífico, o que permitiu a sua difusão nos anos cinquenta por cinemas de todo o mundo, tendo ainda sido editado em VHS nos anos 80. O anáglifo usa o sistema estereoscópico, que através da utilização de cores complementares, dá origem a figuras planas, cuja impressão de relevo se obtém através do uso de filtros de cores complementares, normalmente vermelho e verde ou vermelho e ciano. Cada um dos olhos, utilizará um filtro diferente feito de celofane, para visualizar as imagens do par estereoscópico. O filtro vermelho filtrará a cor vermelha, deixando o olho perceber apenas as partes do anáglifo que estejam na cor vermelha, e o olho que estiver com o filtro verde/ciano receberá a parte em verde/ciano da imagem. Utiliza-se um modelo anaglífico de óculos para a visualização estereoscópica de anáglifos (Tori; Kirner; Siscoutto, 2006). Assim, as duas imagens são separadas na observação e fundidas pelo cérebro numa única imagem de aparência tridimensional.

A estereoscopia anaglífica foi o processo que demonstrou ser mais adequado ao desenvolvimento da instalação *Daydream Nation*, pois noutros processos de estereoscopia as imagens denunciariam imediatamente a existência de duas imagens distintas. Por exemplo, com o sistema de polarização produzir-se-ia uma imagem, que não seria muito apelativa, dado ser muito difusa se visualizada sem óculos.

---

<sup>17</sup> Paralaxe visual é a diferença de ponto de vista entre os dois olhos.

<sup>18</sup> Joseph D'Almeida (1822-1880) cientista Francês de origem Portuguesa.

<sup>19</sup> A nomenclatura 3D só é usada a partir dos anos 50 do séc. XX.

O trabalho repartiu-se em três fases processuais: A fotografia digital, a edição digital do anáglifo e a projecção do anáglifo. Na primeira fase, foi necessário encenar o enquadramento da vela semelhante ao que imaginamos ter sido no estúdio de Gerhard Richter. Num momento quase performativo repetiu-se o gesto do artista, reencenando-o na intimidade do lar. Encontrando a hora do dia com a luz adequada, a janela à direita, a vela semelhante, a sombra na parede. Invocou-se um gesto do passado, reencenando-o no presente, trazendo-o para o tempo da fotografia digital. Utilizando este novo meio reproduziu-se a *photograph painting* de Richter usando como guia a sua imagem da “era da reprodução mecânica” na capa do disco. E reclamando esses instantes da luz, registou-se em duas ocorrências duas imagens, a vela apagada e depois acesa com a chama tocada por um leve sopro lateral. Repetiu-se o gesto inúmeras vezes, até encontrar o momento justo e a distribuição adequada de luz e sombra, que mais aproximava a fotografia digital da pintura de Richter, referenciada pela pequena capa de CD. Como apreendido dos textos de Georges Didi-Huberman a que nos referimos, é preciso encontrar o “inconsciente do tempo” e as marcas que deixou nesta imagem. A imagem que partira da fotografia para a pintura, subsistiu na capa do disco e retornou ao espaço e à fotografia numa geografia e tempo diferente, no anacrónico tempo das imagens de que falámos no primeiro capítulo, um tempo e espaços múltiplos feitos de luz e de memória. Feitos de sobrevivência.

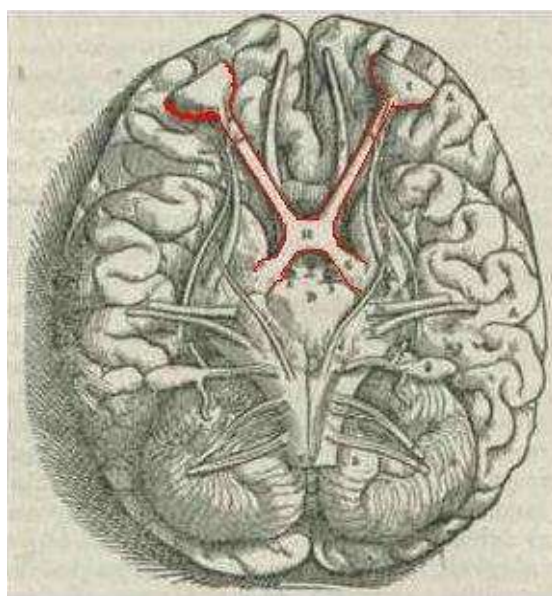


Fig.17 Ilustração de *Fabrica*, 1543, de Andreas Vesalius representando o quiasmo óptico.



Fig. 18 Canal ciano da imagem isolado.



Fig 19 Canal vermelho da imagem isolado

Depois de captar as duas imagens digitais com ligeiro deslocamento lateral, respectivamente da vela apagada e da vela acesa, procedeu-se em seguida à edição das duas imagens digitais em *software* de edição de imagens bidimensionais. Nesta segunda fase processual foi necessário produzir a imagem compósita das duas velas, cada uma com um canal de cor complementar, fundidas numa mesma imagem. Logo, na imagem digital RGB da vela acesa foram suprimidos o canal vermelho, obtendo-se a cor ciano, e na imagem da vela apagada suprimiu-se os canais verde e azul, obtendo-se uma imagem a vermelho. Procedeu-se posteriormente à junção das duas imagens em camadas diferentes, conjugando-as numa só imagem composta por duas imagens diferentes, ajustando o deslocamento lateral (paralaxe) entre ambas que provoca a disparidade binocular (*stereopsis*) de modo a obter o efeito estereográfico.

Obteve-se assim a imagem estereoscópica anaglífica, uma imagem que se gera pela estimulação do nosso sistema óptico, e que se forma pela viagem de duas imagens complementares no quiasma óptico. Estabelecendo um ciclo infinito, filtrado por dois filtros disposto no dispositivo óptico, os óculos anaglíficos. Um “regime escópico” símbolo do cinema espectáculo e do fascínio pelo simulacro a que referimos no segundo capítulo. Ao depararmo-nos com a imagem anaglífica através dos óculos anaglíficos, o olho esquerdo verá através do filtro vermelho dos óculos, a camada vermelha da imagem correspondendo à vela apagada e enviará a imagem ao hemisfério direito do cérebro, enquanto o olho direito verá através do filtro ciano a camada ciano da imagem, a vela acesa, enviando-a para o hemisfério esquerdo do cérebro. Da percepção conjunta de ambas as imagens no cérebro é-nos devolvida a impressão tridimensional e a tangibilidade da vela acesa/apagada. A *vanitas* virtual ocupa um ciclo interno no nosso olhar, dando uma visão do olhar em si mesmo. A imagem estereoscópica permite-nos olhar para dentro do olhar como num sonho, como nota Dennis Pellerin:

[...] ao contrário do sonhador, o contemplador estereoscópico possui no próprio instrumento que é o estereoscópio a chave para seus sonhos. Cada vez que ele coloca uma imagem na câmara, ele consegue, através de uma operação real de transubstanciação, aceder à sua própria visão do real e repetir a operação quantas vezes quiser<sup>20</sup>(Pellerin,2017:5).

---

<sup>20</sup> No original: Mais à la différence du rêveur, le contemplateur stéréoscopique possède dans l'instrument même qu'est le stéréoscope la clef de ses songes. Chaque fois qu'il glisse une image dans l'appareil il peut, par une véritable opération de " transsubstantiation ", accéder à sa propre vision du réel, à l'au-delà de son choix, et répéter l'opération autant de fois qu'il le désire.

Este é um dos intuitos de *Daydream Nation*, permitir ao espectador aceder à sua própria visão através de uma imagem, discernindo uma experiência estereoscópica que lhe desvenda os mecanismos do seu próprio olhar. Permitindo um olhar lúcido sobre a visão mediada por dispositivos. Abrindo o olhar a novas possibilidades, o olhar que sobrevive não colonizado, nem condicionado pelos meios que utiliza. Na complexificação do conceito de sobrevivência, a luz e as imagens precedem e determinam a sobrevivência do olhar. O olhar é repensado e a história da arte é relida através de uma luz-*pathos*, a luz de uma vela que assombra artistas reaparecendo e iluminando os séculos.

A formalização da instalação multimédia estabelece a terceira parte processual do trabalho. Optou-se por um dispositivo que consiste na instalação multimédia de uma projecção que refere às imagens residuais do pré-cinema de que falámos no segundo capítulo. O carácter fantasmático e onírico pretendido para o trabalho foi determinante na sua concepção, que pretende devolver a imagem obtida à luz, desmaterializada e projectada no espaço. Recorrendo ao conceito de Didi Huberman, a imagem “sintoma” que habitava a “era da reprodução mecânica”<sup>21</sup> encontrou assim mais uma vez expressão na luz e no espaço, sobrevivendo num espectro, num ciclo infinito de luz que reclama o olhar do espectador. Abrindo a sua visão para olhar o infinito do seu próprio olhar, no simulacro de um sonho na *Daydream Nation*.

---

<sup>21</sup> Walter Benjamin (1892-1940), *A Obra de Arte na Era da sua Reprodução Mecânica*. (1936).



Fig. 20 *Daydream Nation*, imagem estereoscópica anaglífica obtida através de fotografia digital.



## A formalização

*All coming from human imagination  
Daydreaming days in a daydream nation*

Sonic Youth

Há 30 anos em Nova Iorque sonhou-se uma nação que sonha de dia. Dando nome a um álbum musical, a banda Sonic Youth antevia um futuro difuso de sonambulismo e entorpecimento social consequências do capitalismo que se afigurava. Hoje, na era das redes sociais essa visão onírica ganhou corpo e afigura-se mais presente que nunca. Vivemos tempos de projecção espectral, criamos os nossos espectros *online*, damos-lhes luz iluminando os algoritmos, corporizando o simulacro habitamos a alucinação massiva. Estando mais visíveis tornamo-nos cada vez menos concretos. Será que o capitalismo pretende erradicar o sonho diurno como refere Jonathan Crary, ou pelo contrário, é uma máquina de criar sonhos que se expandiu para a rede? A *Daydream Nation*.

Para Crary, a homogeneidade do presente é o efeito de uma luminosidade fraudulenta que se estende a toda a parte. O espectral é de algum modo a disrupção do presente por algo fora do tempo e pelos fantasmas do que não foi apagado pela modernidade (2014:19). Ao tempo da anacronia precede o cancelamento do tempo, como sugeriu Mark Fisher em *Ghosts of my life: Writing on Depression, Hauntology and Lost Future* (2014). Vivemos um tempo fantasmático, para ajudar a descrevê-lo Fisher importou para a sua obra a noção de Jaques Derrida, *hantologie*<sup>22</sup>, uma manifestação dos vestígios visíveis e invisíveis de algo do passado que assombra o presente. Neste âmbito, Fisher considerou que depois do delírio recombinação do séc. XX que fazia parecer que a novidade estava para sempre disponível, a cultura do séc. XXI marca-se pelo anacronismo, a inércia e a exaustão. O tempo cultural dobrou-se sobre si mesmo e o desenvolvimento linear deu lugar a uma estranha simultaneidade que lentamente cancelou o futuro.

Esta estranha simultaneidade também ecoa no tempo anacrónico das imagens de que nos fala Georges Didi-Huberman e sobre o qual reflectimos no primeiro capítulo,

---

<sup>22</sup> *Hantologie* é um neologismo que se encontra na obra *Spectres des Marx* (1993) de Jaques Derrida.

convocando para este trabalho o tempo da simultaneidade fantasmática. Um tempo da dissolução temporal, onde num sonho habitado suspendemos a percepção. Esse é o tempo da pintura de Gerhard Richter representada no disco, um tempo de confluência imagética de recorrência sintomática, sobre o qual se pretende reflectir em *Daydream Nation*. A imagem de uma vela que através da luz projectada coloca o espectador “Diante do tempo”, como indica o título do livro de Didi-Huberman e diante do tempo o convida a suspender a atenção numa simples mas complexa imagem, uma vela que arde e que não se acende. Olhamos a sobrevivência da luz na escuridão que se exprime e nos devolve o olhar das profundezas do tempo. O tempo fantasmático, ou uma estranha ocorrência sintomal “[...] o surgimento de uma longa duração do outrora latente, a sobrevivência.” (Huberman, 2017:45)

É a maneira como as imagens aparecem e reaparecem no mesmo movimento que é o movimento - os tempos dialécticos - do sintoma. Estamos na dobra da relação entre o tempo e a história e Huberman convidou-nos a abrir a dobra e deixar florescer o paradoxo. Há na história um tempo para o anacronismo, abrimos a imagem da vela, a imagem da vela acesa desdobrou-se passando a ser dúplice, omnitemporal. A vela apagada e acesa. Habitada por múltiplos instantes, emprestados pelos espectros do tempo cristalizam-se num gesto. “A chama é uma verticalidade habitada” (Bachelard, 1989:61) A cada vela que vimos acesa precede uma vela apagada, só o gesto a inflama, só a vontade humana se torna gesto e só o gesto se torna luz iluminando a noite. A chama revela o sintoma, uma vontade de ascensão “Todo o sonhador de chama eleva o seu sonho em direcção ao ponto mais alto. É lá que o fogo se torna luz.” (Bachelard, 1989:62)

Esta natureza onírica, espectral e contemplativa é convocada para a dinâmica espectador/obra que se aspira estabelecer formalmente nesta instalação. O universo meditativo sugerido pela vela, intenta suscitar uma relação íntima com o espectador. Reforçada pela visualização estereoscópica que estabelece a imersão na obra e numa temporalidade muito particular onde a suspensão da percepção<sup>23</sup> é promovida pela supressão da visão periférica e simulação de tridimensionalidade obtida através deste “regime escópico”, a estereoscopia anaglífica.

---

<sup>23</sup> A expressão “suspensão da percepção” alude ao título da obra “Suspensions of Perception” onde Jonhatan Crary discorre acerca da atenção no espectáculo e fruição estética na cultura moderna.

Dado o carácter experimental do trabalho, os processos conceptuais e formais ocorreram obrigatoriamente em sincronia. Como representar o paradoxo? Como representar um tempo dialéctico, duas velas, numa simultaneamente acesa e apagada na mesma imagem? Surgiram várias possibilidades formais, entre elas destacou-se uma ilusão de óptica utilizada em fantasmagorias *Pepper's ghost*<sup>24</sup>. Através desse processo a imagem da vela apagada vista através de uma superfície reflexiva, sobrepor-se-ia ao reflexo de uma vela acesa. Posteriormente o processo seria registado fotograficamente. Porém, a ideia de utilizar fotografia digital anaglífica sobreveio, pois como anteriormente referimos, concluiu-se ser o método mais adequado, podendo conjugar duas imagens numa de uma forma dissimulada. Possibilitando a visão da imagem estereoscópica de dois modos:

1 - Sem óculos anaglíficos - Ganhando a expressão de uma projecção no espaço expositivo, onde pode ver-se a imagem fantasmática da vela, composta pela fusão dos dois canais de cores complementares.

2 - Com óculos anaglíficos - Permitindo ver a imagem residual estereoscópica, o simulacro da vela acesa/apagada. Deste modo pode ver-se também as duas imagens separadamente, alternando entre o olho esquerdo e direito, respectivamente o olho que vê a vela apagada e a vela acesa, através do filtro vermelho ou do filtro ciano.

Com a visualização do simulacro tangível da vela acesa e apagada, formalizou-se a *vanitas* virtual. A instalação da obra foi concebida para um ambiente com baixa luminosidade e consiste na projecção da fotografia digital estereoscópica em formato TIFF de 3546 x 3420 pixels, através de um projector HD 1080p em suporte adequado. Um plinto à distância de aproximadamente 160 cm de uma parede clara, contemplando (preferencialmente) a ocultação do projector, serve também de suporte aos óculos anaglíficos. A dimensão aproximada da imagem na parede deverá ser de 70x70 cm, a aproximadamente 110 cm do chão. A saída de luz do projector deve ser ajustada com filtro preto para restringir a luz adequando a projecção à fotografia quadrangular, cortando as margens da projecção. Deverá também ser salvaguardado um certo esbatimento dos limites da imagem, de modo a torná-la mais diáfana, evidenciando o seu carácter fantasmático.

---

<sup>24</sup> *Pepper's Ghost* consiste numa técnica de ilusão óptica usada no teatro, parques de diversões, museus ou concertos, foi nomeada pelo cientista inglês John Henry Pepper (1821-1900) que popularizou o efeito numa demonstração em 1862.

Os óculos anaglíficos são colocados ao dispor do espectador no espaço expositivo, preferencialmente no cimo do plinto junto à projecção, de modo a que possa visualizar a imagem anaglífica, desfrutando da ilusão de tridimensionalidade que esta transmite. Outra preocupação inerente à formalização do trabalho é a dimensão sonora da obra, pois na origem da peça está uma representação na capa de um álbum musical. Nesta instalação desejou-se enfatizar o silêncio contemplativo a que a imagem de Gerhard Richter nos remete e a solenidade que transmite, sem contudo desconsiderar a memória auditiva que pode advir de quem tenha conhecimento prévio do álbum musical *Daydream Nation*. A partir da imagem fantasmática evoca-se reminiscências da musicalidade do álbum. Gaston Bachelard assegura que “A chama da vela chama fantasias da memória”(Bachelard, 1989:39) é nesse sentido da memória sonora que em silêncio esta obra se constrói e em silêncio convoca o som.

*Daydream Nation* foi seleccionado no âmbito da chamada de trabalhos proposta pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa em parceria com a Universidade Lusófona, tendo em vista a participação na exposição *Imersivo-Immersive*. (Fig.21 e 22). A exposição com curadoria de Rogério Taveira e Victor dos Reis, teve como principal enfoque a imersão do espectador, exibindo projectos de fotografia, multimédia, estereoscopia e interactividade, expandindo a sua abrangência ao território sonoro. Decorreu entre 29 de Junho e 21 de Julho de 2018 na Sociedade Nacional de Belas Artes, integrando as conferências internacionais *Stereo & Immersive Media International Conference*, com participações de oradores como Dennis Pellerin ou Michael Pritchard ambos especialistas em estereoscopia. Este projecto multimédia esteve também patente em Outubro do mesmo ano na cisterna da Faculdade de Belas Artes na Exposição *Explorações 2016-2018* (Fig.23 e 24) coordenada por Mónica Mendes, onde estavam representados no ambiente intimista da cisterna do Convento de São Francisco alguns dos trabalhos de diversos âmbitos desenvolvidos pelos alunos deste ciclo de estudos, instalação audiovisual, performance, fotografia, realidade aumentada e a estereografia de *Daydream Nation*.

A obra demonstrou a sua versatilidade *site specific* tendo-se adaptado projectada sobre superfícies diversas próprias dos espaços onde ocorreu a sua instalação. *Daydream Nation* suscitou a curiosidade e interesse dos espectadores de ambos os espaços expositivos tendo sido muito bem acolhida, tanto no âmbito das conferência *Stereo & Immersive* como na exposição na FBAUL.

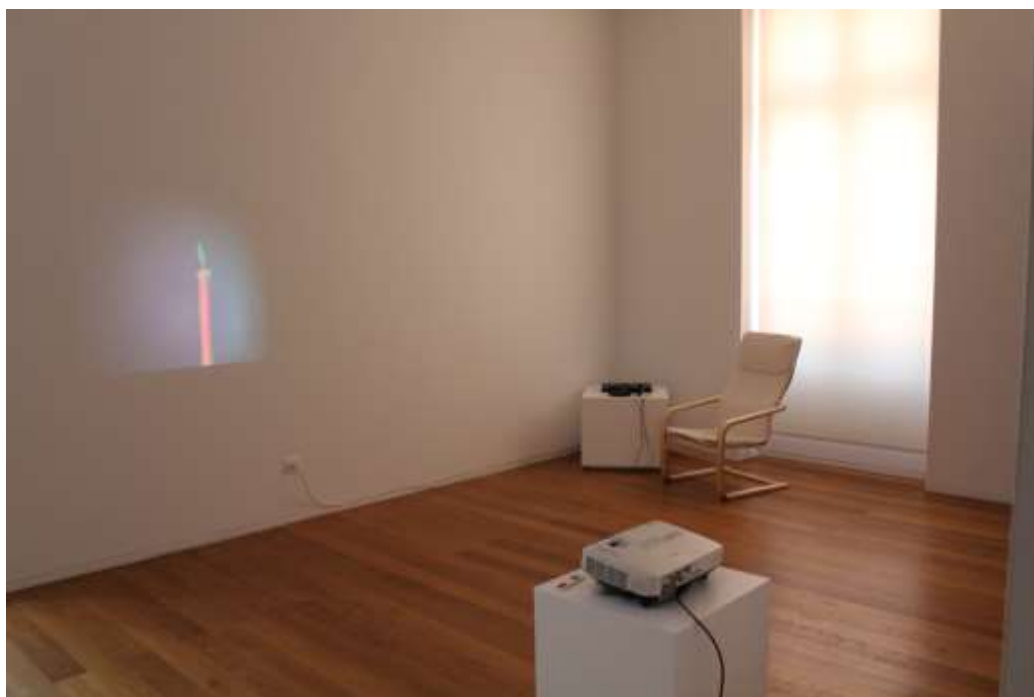


Fig. 21 Vista exterior da exposição da Conferência Internacional Stereo & Immersive Media'18

Fig.22 *Daydream Nation* exposto em Imersive-Imersivo'18 com curadoria de Victor dos Reis e Rogério Taveira

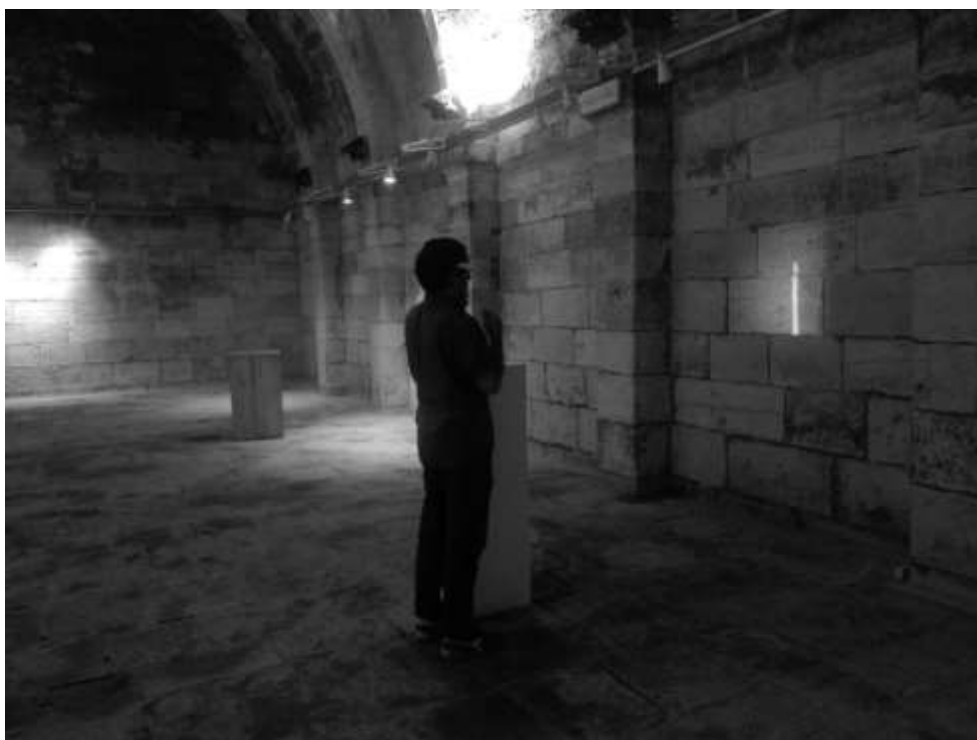


Fig. 23 e Fig.24 Duas vistas da instalação multimédia anaglífica *Daydream Nation* na cisterna da FBAUL.



Fig. 25 e Fig.26 Duas vistas da instalação multimédia anaglífica *Daydream Nation* na FBAUL

## CONCLUSÃO

*Daydream Nation* estabeleceu um estudo acerca da “sobrevivência” da imagem baseado numa obra de arte reproduzida mecanicamente na capa de um disco, a imagem de uma vela, pintura de Gerhard Richter. Abrindo essa imagem a novos olhares, traçou-se a sua prevalência ao longo dos séculos confirmando a sua omnitemporalidade e procurando encontrar “Uma estranha trama de espaço e tempo” nos vários tempos e espaços desta imagem habitada por fantasmas do passado. Insuflando-a de nova vida, verificou-se que o *pathos* de uma obra pode sobreviver, fazendo aparecer em novas instâncias versões inspiradas pela mesma imagem, produzindo a sua releitura em novos meios e espaços de articulação e confirmando que a “aura” de uma imagem não desaparece na era da reprodução mecânica, desvanece como afirma Didi-Huberman, podendo reanimar e fazer aparecer algo distante. Empreendeu-se assim a pesquisa para a representação da vela paradoxal simultaneamente acesa e apagada, sugerida pelo princípio da sobreposição quântica da mecânica quântica, que ganhou forma na desconstrução de um dispositivo óptico estereoscópico, o anáglifo. Verificando as possibilidades ópticas que este processo permite formou-se a imagem residual da vela acesa/apagada, representando o paradoxo da luz quântica.

A ideia da influência sobre a nossa consciência e leitura da realidade que os vários “regimes escópicos” históricos impõem, foi uma das preocupações a que este estudo se consagrou. Constatando o carácter ambivalente do objecto de arte, simultaneamente produto e produtor de olhares, reconheceu-se que a produção de arte não cria somente um objecto para o sujeito, mas também um sujeito para o objecto. Foi fulcral a esta pesquisa reflectir essa ambiguidade, descortinando a formação do olhar imersivo através da criação de um simulacro que evidencia o efeito do anáglifo. No decorrer da investigação que centrou o seu estudo nos dispositivos de simulação da visão tridimensional, ganhou pertinência o estudo do conceito de simulacro enquanto subjacente à operação do sistema capitalista no real como entendido na obra de Jean Baudrillard. A consequente anexação e amputação das capacidades humanas por dispositivos vários revela o poder do fascínio causado pelo simulacro. Experimentando com dispositivos que habitualmente nos colonizam o olhar,



dispositivos ópticos usados em sistemas de visualização 3D, abriu-se espaço e questionou-se sobre o que é o nosso olhar quando submetido a esses mesmos dispositivos. Em resposta a estas preocupações desenvolveu-se conceptual e formalmente uma *vanitas* para o virtual, uma imagem que se constrói no paradoxo visual e denuncia a prevalência do simulacro no virtual.

É atribuída ao artista plástico Paul Klee a frase “a arte não traduz o visível, mas torna visível”, isto não significa trazer à visão algo nunca visto, mas sim abrir a nossa visão a novas possibilidades. Este é o propósito deste trabalho, trazer à visão um paradoxo, um simulacro que permita abrir o olhar a novos olhares sobre o virtual, olhares lúcidos não entorpecidos pelos dispositivos a que se submetem. Não se pretende uma “visão” catastrofista da experiência visual contemporânea quando mediada por dispositivos, mas deseja-se ressaltar sempre o devido questionamento e estudo, para o qual a prática artística pode efectivamente contribuir com o seu poder de experimentação, análise, desconstrução e crítica. Essas são as premissas que estabeleceram o desenvolvimento deste trabalho e aquelas a que se pretende dar continuidade em futuros trabalhos no campo da estereoscopia, do anáglifo, ou de outros processos de simulação de visualização tridimensional. Este é um campo em franca expansão e esta metodologia poderá no futuro vir a desenvolver-se na reflexão e desconstrução de imagens em novos dispositivos estereoscópicos como os de Óculos VR, permitindo observar por novos ângulos a experiência imersiva na contemporaneidade.

O projecto *Daydream Nation* proporcionou reanimar uma chama presente iluminada por luzes do passado, uma chama da dualidade quântica, operadora da luz. Segundo Gaston Bachelard “A chama, dentre os objectos do mundo que nos fazem sonhar, é um dos maiores operadores de imagens. Ela nos força a imaginar. Diante dela, desde que se sonhe, o que se percebe não é nada, comparado com o que se imagina.” (1989:9).

Oxalá possa a chama acesa neste trabalho operar a luz provocando fluxos ópticos em movimento a gerar imagens dentro de nós. Fazendo imaginar e sonhar, operando imagens do passado a criar imagens para o futuro.

## BIBLIOGRAFIA

ALPERS, Svetlana

(1987) *El Arte de Describir: El Arte Holandés en el Siglo XVII*. Madrid: Blume

ABAGNANO, Nicola

(1982) *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Editora Mestre Jou.

BACHELARD, Gaston

(1989) [1961] *A Chama de Uma Vela*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

BAUDRILLARD, Jean

(1991) [1981] *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água.

BENJAMIN, Walter

(1992) *Sobre Arte Técnica e Política: Walter Benjamin*. Lisboa: Relógio D'Água.

BORGES, Jorge Luís

(1993) [1935] *História Universal da Infâmia*. Lisboa: Assírio e Alvim.

(1998) *Obras completas II – 1952/1972*. Lx: Círculo de Leitores.

CABANNE, Pierre

(1990) [1971] *Engenheiro do Tempo Perdido*. Lisboa: Assírio e Alvim.

CRARY, Jonathan

(2017) [1990] *Técnicas do Observador*. Lisboa: Orfeu Negro.

CRARY, Jonathan

(2014) [2013] *24/7 Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London: Verso.

CRARY, Jonhatan

(2001) *Suspension of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Massachusetts: MIT Press

DELEUZE, Gilles

(1974)[1969] *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva.

DELEUZE, Gilles

(2000) [1968] *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio de. D'água.

DERRIDA, Jacques

(1993) *Spectres des Marx. L'État de la Dette, le Travail du deliu et la Nouvelle Internationale*. Paris: Édition Galilée

DIDI-HUBERMAN, Georges

(2017) [2000] *Diante do Tempo*. Lisboa: Orfeu Negro.

DIDI-HUBERMAN, Georges

(2002) *L'Image Survivante: Histoire L'Art et Temps Des Fantômes Selon Aby Warburg*. Paris: Editions de Minuit.

DIDI-HUBERMAN, Georges

(2011) [1992] *O Que Nós Vemos, O Que Nos Olha*. Porto: Dafne Editora.

DIDI-HUBERMAN, Georges

(2002) *The Surviving Image: Aby Warburg and Tylorian Anthropology* OXFORD ART JOURNAL 25 I 2002. Disponível em: [http://www.iconologia.info/wp-content/uploads/2015/10/didi-huberman-georges\\_the-surviving-image-aby-warburg-and-tylorian-anthropology.pdf](http://www.iconologia.info/wp-content/uploads/2015/10/didi-huberman-georges_the-surviving-image-aby-warburg-and-tylorian-anthropology.pdf) Acedido em 20-09-2018.

DICIONÁRIOS EDITORA

(2014) *Dicionário da Língua Portuguesa*. Porto: Porto Editora.

FISHER, Mark

(2014) *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Alresford: Zero Books.

FOSTER, Hal

(1988) *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture*. Seattle: Bay Press.

FOUCAULT, Michel

(2017) [1975] *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão*. Lisboa: Edições 70.

FUCHS, Rudy

(2007) *Victory over Decay*. Disponível em: <http://www.damienhirst.com/texts/20071/jan--rudi-fuchs> Acedido em 15-01-2018.

GRAU, Oliver

(2003) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Massachusetts: MIT Press.

JAY, Martin

(1988) “*Scopic Regimes of Modernity*”, in *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture*, ed. Hal Foster. Seattle: Bay Press.

LYOTARD, Jean François

(1991) *The Inhuman: Reflections on Time*. UK: Polity Press.

LACLOTTE, Michel

(1987) *Dictionnaire de la Peinture*. Paris: Larousse.

LUXEMBURGO, Rosa

(1970) [1913] *A Acumulação do Capital: Estudo Sobre a Interpretação do Capitalismo*. Brasil: Zahar Editores

MCLUHAN, Marshall

(2008) [1964] *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões do Homem*. Lisboa: Relógio d'Água.

MANOVICH, Lev

(2002) *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press.

MARX, Karl

(2008) *Contribuição à Crítica da Economia Política*. São Paulo: Expressão Popular.

METZ, Christian

(1980) “*O Regime Escópico do Cinema*”, in *O Significante Imaginário: Psicanálise e Cinema*, Lisboa: Livros horizonte.

METZ, Cade

(2016) *Google's Improbable Deal to Recreate the Real World*

<URL:<https://www.wired.com/2016/12/googles-improbable-deal-recreate-real-world-vr/> Acedido em 14-05-2017

NELSON, Robert S.; SHIFF, Richard.

(1996) *Critical Terms of Art History*. Chicago: The University of Chicago Press.

OVÍDIO

(2014) [8dC] *Metamorfoses*. Lisboa: Livros Cotovia.

PANOVSKY, Erwin

(1993) *A Perspectiva como Forma Simbólica*. Lisboa: Edições 70.

PONTY, Merleau

(1969) *The Visible and the Invisible*. Evanston: Northwestern University Press.

PELLERIN, Denis

(1998) *Les Lucarnes de L'Infini*, in *Photographie et Hallucination/ L'utopie chronophotographique. Études Photographiques n°4*. Disponível em: <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/156> Acedido em 09-11-2018.

TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson

(2006) *Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada*. Porto Alegre: Editora SBC.

TREVES, Letizia

(2016) *Beyond Caravaggio*. London: National Gallery.

STEVENSON, Angus

(2010) *Dictionary of English*. Oxford: Oxford University Press

VIRILIO, Paul

(1983) *Lost Horizon*. Cambridge MIT: Press.

VIRILIO, Paul

(2000) *Cibermundo: A Política do Pior*. Lisboa: Teorema.

VOLTAIRE, François-Marie

(1879) *Oeuvres Complètes des Voltaires: Dictionnaires Philosophique IV*. Paris: Garnier Frères.

Disponível em: <https://archive.org/stream/oeuvrescomplte20vultuoft#page/n7/mode/2up> Acedido a: 30/11/2018

WADE, Nicholas

(2016) *Art and Ilusionists*. London: Springer.